

**Головне управління освіти і науки  
Львівської обласної державної адміністрації**

**Львівський обласний дитячий  
еколого-натуралістичний центр**



# **ВІСНИК ПОЗАШКІЛЛЯ**

## **Випуск № 9**

**Дитячі екологічні  
навчально-оздоровчі ігри**  
(порадник для педагогів-екологів)

*Рекомендовано методичною радою  
Львівського обласного дитячого еколого-натуралістичного центру*

Посібник містить ігри екологічного спрямування, які можна проводити у приміщенні (під час уроку та у вільний час) і на свіжому повітрі. Виконання цих ігор сприятиме вирішенню таких завдань екологічного виховання, як:

- пізнавальних (засвоєння знань про біорізноманіття та його значення, формування цілісного уявлення про природне оточення);
- розвивальних (вміння критично оцінювати ситуацію, спричинену значним антропогенним впливом на довкілля);
- виховних (виховання громадської відповідальності за стан природи, оволодіння нормами поведінки у природному середовищі).

При підготовці поради використано матеріали з посібника із екологічного виховання для дітей шкільного віку «Веселий мурашник» (Кобеньок Г. В., Київ: Wetlands International Black Sea Programme, 2007. – 50 с.).

**Упорядники:**            ***А Кийко, директор ЛОДЕНЦ***  
                                  ***Г. Матющенко, завідувач відділу ЛОДЕНЦ***

**Відповідальний за випуск:** ***А. Кийко, директор ЛОДЕНЦ***



## ЗМІСТ

<b>ІГРИ ЯК ЗАСІБ ЕКОЛОГІЧНОГО ВИХОВАННЯ ШКОЛЯРІВ .....</b>	<b>4</b>
<b>МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ ОРГАНІЗАТОРУ ПРОВЕДЕННЯ ЕКОЛОГІЧНИХ ІГОР.....</b>	<b>4</b>
<b>ТЕСТИ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ ШКОЛЯРІВ.....</b>	<b>4</b>
<b>РЕЛАКСАЦІЙНІ ВПРАВИ ДЛЯ ЗНЯТТЯ ЕМОЦІЙНОГО НАПРУЖЕННЯ.....</b>	<b>5</b>
<b>ГРАЄМО НА ПРИРОДІ .....</b>	<b>6</b>
<b>ІГРИ НА ТЕМУ “ЛІС ТА ЙОГО ЗБЕРЕЖЕННЯ” .....</b>	<b>7</b>
<b>ІГРИ НА ТЕМУ “НАШІ ДРУЗИ – ЗВІРІ ТА ПТАХИ” .....</b>	<b>9</b>
<b>ІЗ ЗОЛОТОЇ СКАРБНИЧКИ.....</b>	<b>12</b>
<b>ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ ДЛЯ УЧНІВ 6–7 КЛАСІВ .....</b>	<b>15</b>
<b>УКРАЇНСЬКІ НАРОДНІ ІГРИ .....</b>	<b>16</b>
<b>ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З ЕКОЛОГІЇ.....</b>	<b>20</b>
<b>ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ У ЛІСІ, В ПАРКУ, В КЛАСІ .....</b>	<b>24</b>
<b>ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ .....</b>	<b>28</b>
<b>ІГРИ ЕКОЛОГІЧНОГО СПРЯМУВАННЯ ДЛЯ ДІТЕЙ 6-Х КЛАСІВ .....</b>	<b>29</b>
<b>ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ.....</b>	<b>32</b>
<b>ЗАПИТАННЯ НА БРЕЙН-РИНГ .....</b>	<b>33</b>

## ІГРИ ЯК ЗАСІБ ЕКОЛОГІЧНОГО ВИХОВАННЯ ШКОЛЯРІВ

*Всеукраїнська екологічна ліга*

Існує багато різноманітних ігор, які умовно можна поділити на три категорії:

- динамічні або рухливі;
- «творчі майстерні» або емоційно-інтелектуальні;
- психологічні.

**Динамічні ігри.** Здебільшого спортивні ігри, які сприяють фізичному розвитку учасників. «Творчі майстерні». Проявляють особистості, розвивають творчі здібності та естетичне виховання.

**Психологічні ігри.** Мета їх проведення – розкриття внутрішнього світу учасників, розвиток їх емоційного сприйняття життя. Ці ігри проводить лише досвідчений інструктор – знавець психології, який спроможний впливати на будь-яку ситуацію.

Всі ці три види ігор треба підбирати у певній пропорції, а також уміти комбінувати їх. Отож бажано протягом дня використовувати кожен з цих видів.

## МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ ОРГАНІЗАТОРУ ПРОВЕДЕННЯ ЕКОЛОГІЧНИХ ІГОР

*Кобеньок Георгій Васильович,  
Wetlands International Black Sea Programme*

1. Краще використовувати не окремі ігри, а заздалегідь складені організатором спеціальні ігрові блоки. При цьому повинні бути визначені місце проведення, час, вік і кількість учасників, педагогічна мета. Ігри в ігровому блоці повинні бути різноманітними щодо темпу, емоційного напруження, фізичної рухливості.

2. Пояснення вихователем правил гри мають бути лаконічними і зрозумілими, пробуджувати інтерес до них. Дітям молодшого віку доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робиться.

3. Перед початком гри або після її закінчення організатор проводить коротку бесіду, метою якої є виклад матеріалу екологічного змісту. Обов'язково акцентувати на турботливому ставленні людини до природного середовища.

Пам'ятайте, що вихователь, який очолює гру, не має авторитарної ролі, він виконує тільки функції організатора гри!

## ТЕСТИ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ СВІДОМОСТІ ШКОЛЯРІВ

*Надія Процюк, учениця 7-А класу,  
член гуртка „Екологічний світгляд”,  
Буковинський еколого-духовний центр «Водограй»,  
с. Банилів-Підгірний, Сторожинецький район,  
Чернівецька область*

### **I рівень**

1. Як ви вважаєте, чи забруднена наша річка?  
а) так; б) ні; в) середньо; г) не знаю.
2. Чи добре люди обходяться з нашою річкою?  
а) так; б) ні; в) не завжди; г) не знаю.
3. Чи достатньо риби в річці?  
а) багато; б) достатньо; в) обмаль; г) дуже мало.
4. Які заходи потрібно вжити, щоб зберегти рибу?  
а) не ловити рибу в річці; б) ловити рибу дозволеними методами; в) не втручатись у життя річки; г) створювати умови для розмноження риби; д) не знаю; ж) власні варіанти відповідей.

5. Які риси поведінки люди мають виробляти в собі, щоб сприяти збереженню риби в річках?  
а) благородність; б) кмітливість; в) добропорядність; г) всі перелічені; д) не знаю.
6. Чи можна скидати сміття в річку?  
а) ні; б) так; в) залежно яке; г) не знаю.
7. Чи можна мити машини в річці?  
а) так; б) ні; в) не знаю.
8. Чи можна переганяти корови через річку?  
а) так; б) ні; в) не знаю.
9. Чи була наша річка колись чистою?  
а) так; б) ні; в) не знаю.
10. Чи дбали наші предки про стан русла та прибережні зони річки?  
а) так; б) ні; в) не знаю.
11. Чи скидали колись люди сміття в річку?  
а) так; б) ні; в) не знаю.

## II рівень

12. Які рослини люблять рости біля річки?  
13. Які тварини використовують річку?  
14. Які джерела забруднення нашої річки?  
15. Що роблять наші односельчани для збереження річки?

## РЕЛАКСАЦІЙНІ ВПРАВИ ДЛЯ ЗНЯТТЯ ЕМОЦІЙНОГО НАПРУЖЕННЯ

*Романовська Д. Д., завідувача  
Чернівецьким обласним  
науково-методичним центром  
практичної психології і  
соціальної роботи,  
Собкова С. І., психолог-методист*

### Вправа «Внутрішній промінь»

Вправа використовується індивідуально. Допомогає зняти втому, стабілізувати внутрішній стан.

Займіть зручну позу. Уявіть собі, що всередині вашої голови, у верхній її частині, виникає світлий промінь, який повільно і послідовно рухається зверху вниз. Промінь повільно і поступово освітлює обличчя, шию, плечі, руки теплим, рівним і розслабленим світлом. Промінь, проходячи вниз, розгладжує зморшки. У вас зникає напруження в голові, розслаблюються зморшки на лобі, опускаються брови, „охолоджуються” очі, послаблюється напруження в кутиках губ, опускаються плечі, вивільняються шия і груди. Внутрішній промінь формує зовнішність спокійної вивільненої людини, задоволеної собою і своїм життям (професією вчителя).

Виконуйте вправу декілька разів зверху вниз. Закінчіть вправу словами: „Я став новою людиною! Я став молодим і сильним, спокійним і стабільним! Я все буду робити добре!”.

### Вправа «Море»

Заплющіть очі. Сядьте у зручній позі, покладіть руки на коліна долонями догори. Уявіть собі берег моря. Робимо глибокий видих, пауза, повільний вдих. Шумить морська хвиля, заспокоює і заколисує. Ви сидите на березі моря, близько біля води.

Кінцівки ніг торкаються морської води. Повільно робите вдих і видих. Відчуваєте приємну прохолоду морської води.

З кожним вдихом вода повільно входить у вас крізь ступні ніг, піднімається вверх тілом аж до талії, як приплив. А з кожним видихом повертається зверху вниз, як відплив. І знову приплив – вдих, відплив – видих... Вашому тілу приємно, спокійно. Вода омиває і очищає кожен куточок вашого тіла і ззовні, і зсередини. Ви відчуваєте себе берегом моря, ви розчинилися в піску і вас омиває вода... Вдих – приплив, видих – відплив. Ви злилися з природою. Ви – час-



тина природи. Вам добре і приємно відчувати себе природою. За зворотним рахунком на слово „один” розплющіть очі: (5-4-3-2-1).

### **Вправа «Веселка»**

Займіть зручну позицію, заплющіть очі і протягом 1-2 хвилин уявіть собі легку, чарівну веселку, прекрасну гру фарб і себе – у спокійному, приємному, розслабленому стані. Ви відпочиваєте. Вас поступово наповнює почуття спокою, розслаблення...

Роздивіться уважно всі кольори веселки. Як ви бачите кольори? Зафіксуйте кожний колір. Відчуєте, як зміна кольорів (червоний, жовтогарячий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий) приносить задоволення і приємність вашій душі і тілу. Відчувши повний спокій і задоволення, зафіксуйте свій стан. Розплющіть очі. Поділіться враженнями.

### **Вправа «Гейзер»**

Сядьте на стілець або в крісло, щоб вам було зручно. Руки покладіть на коліна долонями догори або опустіть вздовж тіла. Заплющіть очі. Дихайте спокійно, рівномірно. Зробіть вдих, затримайте повітря в легенях і повільно видихайте повітря через все тіло: руки, ноги... Налаштуйте організм на повне розслаблення. Уявіть себе біля гарячого джерела-гейзера. Спостерігайте, як час від часу відбувається чергове виверження. З центру гейзера з гучним шипінням і свистом виривається великий стовп пари, наче хтось відкрив клапан гігантського парового ковша. Так земля „випускає пар”, вивільняється від накопиченого напруження, щоб зберегти своє здоров'я. А тепер уявіть себе гейзером, відкрийте у верхній частині голови захисний клапан. Уявіть, як з вашого тіла виходить емоційна пара і спадає напруження. Зробіть глибокий вдих, сконцентруйте емоційне напруження в легенях і видихом виштовхніть його через відкритий клапан. Відчуєте полегшення і очищення. Повторюйте цю процедуру, поки не відчуєте повного розслаблення і спокою.

### **Вправа «Троянда»**

Займіть зручну позу. Спину тримайте рівно, руки на стегнах долонями догори. Заплющіть очі, розслабтесь. Уявіть, що всередині вашої голови є ментальний екран. Уявіть самого себе, обережно витираючи пил з екрана віничком з пір'їн. В центрі екрана створіть зображення троянди, роздивіться її ретельно – її пелюстки і листочки. Троянда може бути будь-якого кольору. Зітріть троянду з екрана. Створіть іншу троянду, гарнішу, ніж попередня, ніж попередня. Роздивіться її. Потім створіть ще одну. Ви повинні створити не менше 5 троянд. Якщо у вас в уяві виникає не троянда, а будь-яка інша квітка, уявіть її. А тепер уявіть нову троянду, вона представляє вашого друга. Дозвольте енергії вашого друга наповнити троянду і трансформувати її. Спостерігайте, як змінюється троянда: відкривається чи закривається, квітне чи опадає, змінює своє забарвлення чи залишається без змін...

Створіть образ сонця і розмістіть його на екрані.

Подивіться, як сонце взаємодіє з трояндою. Сонце – це енергія вашого друга.

Чи отримує друг енергію?

Чи яскраво світить сонце? Де воно розміщене відносно троянди?

Якщо ви ретельно вивчили уявну картину, зітріть її.

А тепер створіть троянду для себе. Якщо в ній є щось таке, що вам не подобається, змініть її. Сконцентруйтеся на диханні. Розплющіть очі.

## **ГРАЄМО НА ПРИРОДІ**

(Приклади екологічних ігор для дітей молодшого шкільного віку)

*Всеукраїнська екологічна ліга*

### **Палітра**

Грають: окремі особи.

Необхідні матеріали: палітра для кожного.

На заздалегідь вирізану з паперу невелику палітру кожен учасник гри наклеює шматочки природного матеріалу (кора, листя, насіння) так, щоб кольори були різноманітними. Бажано повторювати «палітри» в природному середовищі (ліси, луки, городи, сади) та за певними порами року.

## Запиши, що чуєш

Грають: окремі особи або групи.

Необхідні матеріали: ручки, олівці, папір.

На аркуші паперу кожен з учасників повинен записати звуки, які він почув під час екскурсії, прогулянки. Можливі різні варіанти запису звуків – малюнок, абстрактні рисочки (за фіксований час – велика кількість однотонних звуків).

## Знайди свою пару

Грають: окремі особи або групи.

Необхідні матеріали: джерела пахощів (природні екстракти, лікарські та ароматичні речовини).

Ведучий відмічає кожного учасника краплиною екстракту на зовнішній частині долоні, щоб гравці пам'ятали «свій» запах. Однаковий екстракт – для пар або груп залежно від вимог ведучого.

Завдання: знайти пару за запахом або за тим же принципом зібратися в одну групу.

## Дегустація

Грають: пари – «хазяїн» та «дегустатор» або «хазяїн» та група «дегустаторів».

Необхідні матеріали: все, що оточує в природі (обережно з незнайомими та отруйними речами!).

«Хазяїн» пропонує «дегустатору», в якого зав'язані очі, листя, корінці, шматочок кори, квіти, які мають оригінальний смак. А «дегустатор» повинен розпізнати, що він спробував.

## Впізнай на дотик

Грають: групи, окремі особи.

Необхідні матеріали: набори природних речовин (корінці, насіння, листя) в коробках, хустинках. А гравцям потрібно із зав'язаними очима визначити, що там заховано.

## Впізнай своє дерево

Грають: «провідник» та «відвідувач».

Необхідні матеріали: хустки або краватки для решти гравців.

«Провідник» підводить «відвідувача», в якого зав'язані очі, до незнайомого дерева. «Відвідувач» знайомиться з деревом, торкаючись до стовбура, приношуючись до нього, намагаючись впізнати та запам'ятати його. Потім «провідник» повертає гравця на місце, той розв'язує хустинку на очах і повинен підійти до свого дерева.

## Коктейль пахощів

Грають: окремі особи.

Необхідні матеріали: посуд для кожного учасника гри.

Усі гравці готують для своїх друзів «коктейль пахощів», використовуючи природні компоненти, а також надаючи їм назви. Діти імпровізують «зустріч за коктейлем», дні народження, під час яких дегустують «коктейлі», описуючи власні відчуття.

## Фарби природи

Грають: окремі особи.

Необхідні матеріали: папір для кожного гравця.

Кожен з учасників отримує завдання описати власні враження від спілкування з природою, від того, що найбільше вразило.

Умови гри: не користуватися олівцями, фарбами. Бажано використовувати тільки природний матеріал, знайдений під час екскурсії, а також природні фарбники (квіти, кора, глина тощо).

## ІГРИ НА ТЕМУ “ЛІС ТА ЙОГО ЗБЕРЕЖЕННЯ”

*Всеукраїнська екологічна ліга*

Чуттєво пізнавати ліс – це пізнавати його взагалі. Діти намагаються дізнатись, як і що виглядає в лісі, живе, пахне, яке воно на дотик, як його можна використовувати. Ми повинні надати їм

час та можливість для отримання такого досвіду, допомогти їм та собі відшліфувати свої почуття. Бо для формування позитивного ставлення до навколишнього середовища замало лише тільки сприйняття інформації.

*Сприймати ліс означає:*

*Чути* – обмірковувати, відрізняти та застосовувати звуки лісу.

*Спробувати* – збирати, переробляти та використовувати рослини лісу («мала лісова кухня»).

*Принохуватися* – розрізняти пахощі, відокремлювати їх.

*Сприймати на дотик* – визначати якості речей за особливостями поверхні.

*Бачити* – усвідомлювати вигляд, колір, структуру речей, порівнювати, визначати, збирати та спостерігати за ними, художньо обмірковувати.

### **Знайти та порівняти**

З кошика, в який покладено деякі рослини або їх частини (листя, квіти, насіння), дитина бере будь-що, а потім шукає схоже зображення на малюнках, картках, табличках.

Варіанти: під зображенням можуть бути хибні назви, які гравець повинен виправити.

### **Все бачити, нічого не забути**

На серветку покласти 10 речей, заздалегідь зібраних дітьми на прогулянці або на екскурсії в лісі. Протягом 10 секунд їх можна роздивлятися. Потім їх накривають другою серветкою та пропонують гравцям назвати та описати їх.

Варіанти: речі під серветкою можна переставляти, а деякі приборити зовсім.

### **Загадковий ліс**

Діти отримують завдання намалювати (олівцями, фарбами, пір'ям) сюжет на «лісову» тему. Не варто обмежувати їх фантазію та творчість. Коли роботу закінчено, складається реєстр усіх ссавців, птахів, рослин та інших явищ, намальованих дітьми. Береться до уваги також кількість робіт та періодичність повторень малюнків. Наприклад, було намальовано 5 білок, 3 лисиці, 10 ялинок.

Під час екскурсій в ліс треба перевірити, чи справді там можливо побачити все зображене на малюнках. Що трапляється частіше, а чого зовсім немає в лісі, про що забули?

Дитячі малюнки на тему «Ліс моєї мрії» бажано оформити як виставку.

### **Музей природи**

Кожен з учасників прогулянки збирає у свій кошик або пакунок усе особливе, незвичайне – за формою, структурою, кольором. Наприклад, камінці, шматочки кори, корінці, насіння, сухе листя, квіти тощо.

Під час праці з цим матеріалом потрібно дати простір дитячій фантазії, бо вона підказує цікаві варіанти: фрагмент коріння нагадує загадкового змія, шматочок кори – гірський пейзаж.

Потім з дитячих робіт зробити виставку – музей природи. Знайдені речі можна домалювати, склеїти, щоб скласти певний образ.

### **Звуки лісу**

#### **А) Змагання**

Умови змагань полягають в тому, щоб кожен учасник протягом певного часу спробував почути та розпізнати якомога більше звуків лісу. За кожен звук (їх записують у блокнот) учасник отримує 1 бал. Наприклад, вітер, голоси птахів, дзюрчання струмка або річки, гомін водоспаду та звуки діяльності людини.

#### **Б) Вчимося сприймати звуки**

Невелика група гравців складає опис почутого в лісі. Для кращого сприймання звуків можна лягти на землю або прикласти вухо до стовбура дерева та заплющити очі.

#### **В) Вчимося видавати звуки**

Тепер окремі звуки спробуємо передати та вигадасмо нові (можна стрибати, повзати, поринувши у листя).

#### **Г) Складаємо реєстр звуків:**

1. птахи;
2. рослини;

3. люди;
4. техніка.



**Приклади запитань:**

- ◆ Хто, що, коли і які звуки видає?
- ◆ Яких звуків найбільше?
- ◆ Яких тварин ми не почули і чому?

**ІГРИ НА ТЕМУ “НАШІ ДРУЗІ – ЗВІРІ ТА ПТАХИ”***Всеукраїнська екологічна ліга*

Звірі та птахи, яких спостерігає дитина, в багатьох випадках викликають у неї здивування, радість або зацікавленість. Дітям подобається піклуватися про свого маленького друга, спостерігати за ним, вивчати його поведінку.

Дитині, яка дуже мало спілкується з тваринами, не вистачає деяких найважливіших почуттів, особливо, вміння співчувати.

Отже, за допомогою гри спробуємо наблизити світ дитини до світу «братів менших». Звернемо увагу на тих тварин, які подобаються або не подобаються нашим дітям.

**Намалюємо портрет звіра (птаха)**

Приклади запитань на початку гри:

1. Які ссавці або птахи вам подобаються?
2. Кому подобаються великі звірі?
3. Кому не подобається, коли до нього торкається будь-яка тварина?
4. Чи є така тварина, яку ви боїтеся, але хотіли б з нею товаришувати?

Намалюйте ссавця або птаха за власним бажанням. Можна описати його словами або намалювати фарбами чи олівцями.

Необхідні матеріали: папір, фарби, ножиці.

Тривалість гри: 1 година.

**Складемо образ звіра (птаха)**

Приклади запитань на початку гри:

1. Чи чули ви про тварин, які можуть сумувати?
2. А хто бачив, як тварини усміхаються?
3. Які почуття притаманні ссавцям та птахам?

Виберіть ссавця або птаха, які вам подобаються та намалюйте контур їх голови. Спробуйте згадати міміку почуттів на обличчі: веселу, гнівну, сумну, усмінену. Перегорніть малюнок на зворотний бік і ще раз намалюйте голову, тільки без дрібних деталей. Потім впишіть туди «думки» цієї тварини або птаха – справді, про що він замислюється? Для цієї роботи вам знадобиться 15 хвилин.

Закінчивши працю, деякий час подивіться на зворотний бік малюнка. Відчуваєте, як ви начебто стали цією твариною та вмiєте читати її «думки». Залишаючись у цьому образі, спробуйте поспілкуватися зі своїми друзями по гри.

Тривалість гри: 45 хвилин.

Необхідні матеріали: папір та олівці.

**Як тварини грають у квача**

Зміст і методика: Гравці діляться на дві команди – «Жабенята» і «Чаплі», стають шеренгами один напроти одного на відстані 3–4 метри. За командою ведучого «Жабенята» тікають, а «Чаплі» наздоганяють і ловлять. Проте гравці повинні рухатися по-особливому – як тварини. А саме, «Жабенята» стрибають як жаби, а «Чаплі» крокують, високо піднімаючи кінцівки. Кожна «чапля» обирає своє «жабенятко» і ловить тільки його. Іншим «чаплям» не дозволяється їй допомагати. «Чаплі» перемагають, якщо вони за певний термін часу (3–5 хвилин) спіймають усіх «жабенят».

Зауваження: Той, хто неправильно імітує рухи тварин, або, поспішаючи, виконує їх несумлінно, вибуває з гри.

**У зоопарку (пантоміма)**

Зміст і методика: Діти розділяються на дві команди, які розташовуються на відстані 5-10 кроків одна від одної. Гравці кожної команди по черзі зображають певну тварину (вибір не обмежений) за

допомогою різноманітних рухів, жестів, міміки. Розмовляти, вимовляти окремі звуки гравцю забороняється. Суперники повинні відгадати, про яку тварину йде мова. Для цього вони мають право попросити ще раз показати пантоміму, а також дати не більше двох (або трьох) варіантів відповіді. Перемогу здобуває та команда, яка найбільше разів відгадала запропоновані завдання.

**Зауваження:** Кількість гравців у командах повинна бути однаковою і кожен гравець тільки раз має право зображати якусь тварину. Бажано обмежити час на пошуки правильної відповіді.

### Ходить буква рядами

**Зміст і методика:** Група дітей рухається по колу. Ведучий всередині кола рухається у протилежному напрямку і промовляє слова:

*Ходить буква рядами,  
Дружити хоче з вами,  
Кого за руку візьме,  
Нехай той птаха назве.*

Ведучий торкається гравця і говорить, наприклад, букву «С». Дитина повинна за певний час назвати птаха, назва якого починається з цієї букви. Час на роздуми визначається плесканням руками п'ять раз, які робить ведучий. Якщо дитина встигла дати правильну відповідь (наприклад, сова), то гра продовжується, а якщо забарилася або відповідь була помилковою, то гравець вибуває з гри. Перемагає той гравець, який залишився останнім.

**Зауваження:** Слово «птаха» у лічилці наступного разу може замінитися на «ссавця», «комаха», «рибу», або «дерево» тощо.

### Полювання пугача

**Зміст і методика:** На початку ведучий пропонує дітям відгадати загадку:

*Усю ніч літає, мишею добуває,  
А як день настає, у дуплі засинає.*

*(Пугач)*

Після того як загадка відгадана, ведучий розповідає дітям про пугачів. Ці птахи вдень сплять, а вночі полюють на мишей, жаб, комах. У пугача гострий слух і зір, м'яке оперення, тому літає він беззвучно. Здобич пугачі схоплюють лапами, на пальцях у них великі кігті. Пугачі – корисні птахи, їх треба охороняти. Після бесіди ведучий пропонує гру «Полювання пугача».

За сигналом ведучого «Все оживає, день настає» діти вільно бігають, зображаючи мишок, жабок, жуків. За сигналом «Все завмирає, ніч настає, сова вилітає на полювання» діти завмирають в різних позах після слова «завмирає». Гравець, який зображає «пугача», шукає, хто ворухнеться, і забирає його до себе у дупло. Гра знову поновлюється і так триває, доки залишиться один гравець – переможець.

**Зауваження:** Поки триває «день», сова спить – заплющує очі і не рухається. А коли починається «ніч», сова безшумно «літає» (руками імітується політ).

### Знайди свій дім

**Зміст і методика:** Кожен з гравців отримує назву певної рослини чи тварини з різних природних угруповань (ліси, поля, луки, водойми тощо, які притаманні природі України). Кілька дітей, що стоять на відстані 10-12 м від усіх гравців і за кілька метрів один від одного, за командою ведучого показують назви цих угруповань, а гравці, що стоять у ряд, наввипередки біжать туди (до тієї дитини), де їхня рослина чи тварина трапляється у природі. Перемагає та команда, що першою збереться і візьметься за руки. При повторі гри гравцям видають нові назви рослин та тварин.

**Зауваження:** Кількість гравців у командах, які утворюються, повинна бути однаковою. Під час визначення команди-переможця враховується не лише швидкість виконання командами завдання, а й безпомилковість дій гравців.

### Добре чи погано

**Зміст і методика:** Діти стоять навколо ведучого на відстані приблизно 10 кроків. Вони уважно слухають і виконують прохання ведучого, який зауважує, що гравці мають бути від-

вертими, ширими і самокритичними. Зрештою, це лише гра і ніхто не засуджуватиме їхні вчинки. Ведучий, не поспішаючи, зачитує твердження, і залежно від відповіді діти ступають крок вперед чи назад. Таким чином до ведучого найближче підійдуть лише ті гравці, вчинки яких щодо природи правильні і не шкодять навколишньому середовищу.

#### Твердження:

1. Знайшовши в кишені непотрібний папірець, ти не кидаєш його на землю (крок вперед)
2. Підготовуєш птахів взимку (крок вперед)
3. Полюбляєш збирати букети дикорослих квітів (крок назад)
4. Перебуваючи на природі, ходиш стежками тихо і обережно (крок вперед)
5. Розвішуєш штучні гнізда для птахів весною (крок вперед)
6. Знайшовши пташеня, яке ще погано літає, забираєш його додому (крок назад)
7. Не кидаєш сміття у водойми і в лісі (крок вперед)
8. Залишаєш у лісі ще не згасле вогнище (крок назад)
9. Весною саджаєш живці дерев (крок вперед)
10. Любиш слухати спів птахів (крок вперед)
11. Навесні ти не береш свого собаку з собою в ліс (крок вперед)
12. Полюбляєш влітку ловити метеликів, жуків та інших комах (крок назад)
13. У лісі неїстівні гриби ти збиваєш ногами (крок назад)
14. Завжди закриваєш водопровідні крани так, щоб вода не витікала (крок вперед)
15. Тобі, можливо, не подобаються жаби та змії, але ти їх не вбиваєш (крок вперед)
16. Ти ставишся з повагою і обережністю до всіх рослин і тварин (крок вперед)

Зауваження: Після гри ведучий повинен пояснити, чому погані ті вчинки, коли окремі гравці робили крок назад.

### **Жива і нежива природа**

Зміст і методика: Ведучий називає предмети природи. Коли діти чують предмет живої природи, вони мають сплеснути в долоні. Коли ж чують предмет неживої природи, не плескати в долоні. Наприклад: джміль, земля, місяць, метелик, горобець, глина, кролик, пісок, лелека, камінь, бджола (підкреслене належить до живої природи).

Зауваження: Ведучий може змінювати тему завдань, наприклад: „Свійські та дикі тварини”, „Зима і літо”, „Рослини лісу та степу” та ін.

### **Полювання на кабана**

Зміст і методика: Команда гравців-„мисливців” розташовується в шеренгу з інтервалом 2 м один від одного. На відстані 10 м від них з краю площадки стає гравець-„кабан” (бажано біля дерева). За командою ведучого „кабан” починає бігти до протилежного краю майданчика (до іншого дерева). Бігти дозволяється тільки по прямій, не уповільнюючи хід. „Мисливці” починають кидати сніжки, цілячи в „кабана”. Якщо якийсь „мисливець” влучив сніжком, то полювання припиняється. „Кабан” продовжує гру в ролі „мисливця”, а його місце займає хтось з „мисливців”-невдах. Переможцями стають „мисливці”, які хоч раз влучили в „кабана”, а також ті гравці-„кабани”, які зуміли добігти до протилежного дерева.

Зауваження: Першого „кабана” визначають серед усіх гравців за допомогою лічилки, а наступних – серед тих „мисливців”, що жодного разу не влучили в „кабана”.

### **Полювання на зайця**

Зміст і методика: Серед гравців жеребкуванням визначається „заєць”. Поки „лисиці” затуляють очі і рахують до 100, „заєць” тікає. Його завдання – постійно пересуватися територією табору, петляючи, заплутуючи свої сліди. Гравці-„лисиці” вирушають на пошуки „зайця”, і впродовж 20–30 хвилин (час визначає ведучий) вони повинні його схопити. «Лисицям» дозволяється пересуватися тільки по слідах „зайця». Щоб сліди було добре видно, «заєць» може тягнути за собою гілку, яка залишає борозну. Щоб гра була цікавішою, в полюванні на «зайця» беруть участь всього 2-3 «лисиці». Ведучий контролює дії гравців.

Зауваження: Гра відбувається на території табору за умови, що випав свіжий сніг.

## ІЗ ЗОЛОТОЇ СКАРБНИЧКИ

### Приклади екологічних ігор для юнацтва

Всеукраїнська екологічна ліга

#### Біг з гори та вгору

**Виховна мета:** тренування моторики, спостереження та вміння визначати приблизний розмір та вагу речей.

**Кількість гравців:** 10–15 осіб, 1–2 організатори.

**Місце проведення:** навкруги табору.

**Пора року:** літо.

**Доба:** день.

**Тривалість гри:** 1–2 години.

**Фізичне навантаження:** середнє.

**Час для підготовки:** 1 година.

**Реквізит:** годинник, сантиметр для організаторів.

#### Умови гри

Кожна команда з рівною кількістю гравців (3–5 осіб) отримує конверт із завданнями, які потрібно виконати перед виходом на бігову трасу. По дорозі до старту гравцям потрібно знайти камінці вагою 100, 250, 500, 750, 1000 грамів, а також гілки завдовжки 10, 25, 50, 75 та 100 см. З гілок потрібно зробити коло діаметром 1 м. Довжина та вага речей визначаються приблизно, а журі все перевіряє – зважує та вимірює. Можливі відхилення – не більше 10%. Крім того, кожна команда повинна визначити час на виконання завдань (можливі відхилення у визначенні часу – теж не більше 10%). Тільки після цього команди збираються на старт на височині (горі) приблизно 1 км від табору, де й стартує пробіг.

Переможець визначається за швидкістю виконання завдань та за правильністю відповідей.

#### Ельдорадо

**Виховна мета:** тренування фантазії, взаємодопомоги, фізичних здібностей.

**Кількість учасників:** до 30.

**Місце проведення:** біля річки або озера.

**Пора року:** літо.

**Доба:** день.

**Тривалість:** 2 години.

**Фізичне навантаження:** від середнього до великого.

**Час для підготовки:** 1 година (для визначення траси змагань).

**Реквізит:** човен (гумовий або каное), сокира, пилка, ножі та довгі цвяхи.

**Мотивація:** На березі річки Моно знаходиться ділянка, багата на золото, яку ніхто не бере в оренду. Але бажаючих це зробити так багато, що місцева адміністрація вирішила віддати перевагу тому, хто в зазначений термін швидше за всіх подолає труднощі.

#### Умови гри

За ділянку змагаються три пари «майстрів» на «собачих запряжках», яких обирають на початку гри з усіх учасників. У кожній парі їх повинна бути однакова кількість.

Гра складається з двох частин. Спочатку кожна пара виготовляє санчата для перевезення човна та чотирьох стовпчиків завдовжки 25 см та діаметром 5–6 см із загостреними кінчиками. Кожна команда отримує човен, сокиру, пилку, ніж та вісім цвяхів. Все інше команда видобуває самостійно.

Друга частина гри починається через 90 хвилин. Кожна пара «майстрів» на «запряжках» перевозить човен та стовпчики по визначеній трасі до зазначеного місця. На ділянці, де знаходиться золото, вони повинні вкопати стовпчики по кутах квадрата з довжиною сторін 6 м.

Заключна частина гри проводиться на місцевості з водними перешкодами, щоб був використаний човен. Розмовляти у другій частині гри суворо забороняється! Водні перешкоди перетинають тільки «старателі», а собаки залишаються на березі.

## Десятка

Виховна мета: перевірка фізичної сили, витримки та моральних якостей особистості.

Кількість учасників: 25–40 гравців, 5–6 організаторів.

Місце проведення: кільцева траса завдовжки 4-5 км, що проходить через степи та ліси.

Пора року: весна, літо, осінь.

Доба: день.

Термін: 2 години

Фізичне навантаження: велике.

Час для підготовки: 1 година (для визначення траси змагань).

Реквізит: м'яч для гольфу та пінг-понгу для кожної команди.

### Умови гри

Усіх гравців потрібно розбити на команди по 5-6 осіб. Для цікавого перебігу гри команд повинно бути 5 щонайменше. Спочатку формують команди з найсильніших, а потім – зі слабкіших учасників, роздаючи всім номери, які протягом гри не змінюються.

Усі команди стартують разом та в одному напрямку. Завдання для кожного гравця – перекочувати м'яч вказівним пальцем. Ніхто не має права торкатися м'яча іншим способом.

Першим б'є по м'ячу гравець № 1, потім № 2, № 3... По м'ячу можна бити, поки він котиться або коли вже зупинився, й на тому місці, де він знаходиться, а це може бути кропива, річка чи яр. Переносити м'яч у зручне для гравця місце суворо заборонено! На трасі чітко визначені місця, де м'яч не повинен зупинитися. За дотриманням умов гри слідкують судді, які перевіряють кожну команду, підтримуючи її морально як колектив. Ця гра виснажує, але й об'єднує гравців в один колектив.

## Комунікації

Виховна мета: знайомство учасників табору між собою та налагодження стосунків.

Кількість учасників: 20–30 гравців, 2–3 організатори.

Тривалість: 1–1,5 години.

Час для підготовки: 3 хвилини.

Реквізит: олівці, папір.

### Умови гри

Гравці розташовуються так, щоб краще бачити один одного та щоб можна було писати. Оскільки учасники іще незнайомі, кожен закріплює на одязі картку з ім'ям.

У цій грі існує 4 кола.

**Перше коло** – 20 хвилин.

Гравець пише листи будь-яким одержувачам: «Любий друже! Мені потрібно з тобою переговорити про...» та пропонує тему розмови, яка зацікавить одержувача.

**Друге коло** – 20 хвилин.

Гравець обирає з отриманих листів ті, які зацікавили його та пише відповідь – власне ставлення до запропонованої теми (пропонує одне питання та дві невеличкі теми). Дозволяється обрати максимум 6 листів, в які потім вкладається до відповіді 1 фант.

**Третє коло** – 15 хвилин.

З отриманих відповідей гравець обирає не більше 4 листів та відповідає на них. Тепер відправляється по 2 фанти.

**Четверте коло** – 15 хвилин.

Після обміну листами гравець відбирає лише 2 з них, на які дає відповідь, завершує листування та відправляє 4 фанти.

Перемагають у першу чергу ті, у кого найбільша кількість фантів. Для гри потрібні 2-3 поштарі, які допоможуть рознести пошту та подолати комунікативні комплекси.

## Кукс Брауна

Виховна мета: тренування комунікативних здібностей.

Кількість гравців: від 6 до 30 гравців (пари), 1 організатор.

Місце проведення: приміщення або на природі.

Доба: день.

Тривалість: 0,5–1 година (залежно від кількості учасників).

Фізичне навантаження: незначне.

Час для підготовки: 3–5 хвилин на ознайомлення з умовами гри.

### Умови гри

**Мотивація:** Поблизу королівського двору на Латі розташовані палац та колишній монастирський шпиталь Кукс, побудований за розпорядженням графа Шпорка. Скульптури, якими прикрашено Кукс, створив видатний скульптор Матіаш Браун. У наш час вони є цінними пам'ятками мистецтва часів бароко. Особливе місце серед них займають алегоричні скульптури, які зображують одинадцять головних позитивних та негативних сторін людської особистості.

Гравців потрібно розбити на дві команди, кожна з яких дає суперникам завдання зобразити будь-яку людську рису – гарну або погану. Виконує завдання один з гравців, якому заборонено розмовляти з іншими. За допомогою пантоміми він пояснює своє завдання. Інші гравці уважно дивляться та разом вирішують, що саме він зобразив. Потім команди міняються місцями.

Ведучий слідує, яка команда відгадає більшу кількість слів, та визначає переможця.

Замість рис характеру можна зображати стан людської душі (радість, кохання, відчай, сум, втому).

### Симпатія

**Виховна мета:** пошук духовно близьких людей.

**Кількість гравців:** 20–25 осіб.

**Місце проведення:** приміщення.

**Тривалість:** 2 години.

**Час для підготовки:** 1 година (підготовка запитань).

**Реквізит:** годинник, табличка для запису симпатій, дипломи Міс та Містер Симпатія, канцтовари.

### Умови гри

Це гра не на результат. Мета – надати учасникам гри можливість відшукати симпатичних людей – однодумців.

Гра складається з трьох турів.

Перший тур – розминка. Прості запитання про смаки та ставлення до друзів.

Другий та третій тури – гострі та складні запитання на будь-яку тему.

Кожен тур розпочинається з жеребкування запитань, після чого надається перерва для підготовки запитань – 5–7 хвилин. По закінченню відведеного часу учасники дають відповіді на свої запитання. Відповідь триває протягом 1 хвилини.

Кожен з гравців може взяти додаткову хвилину для кращого обміркування запитання.

Після третього туру гравці записують імена своїх симпатій та передають записки ведучому. Після підведення підсумків присуджуються звання Міс та Містер Симпатія тим, хто здобув найбільшу кількість «симпатій».

### Намалюй!

**Виховна мета:** побачити природу з іншого погляду.

**Необхідні матеріали:** альбом для малювання, вугілля, олівці.

### Умови гри

На прогулянку взяти те, чим можна малювати, й, перебуваючи на свіжому повітрі, спробувати намалювати те, що привернуло вашу увагу.

Після завершення роботи можна відкрити виставку найкращих робіт з врученням дипломів.

### 3 казки в казку

**Виховна мета:** розвиток уяви, фантазії, творчих здібностей та вміння самовиражатися.

**Кількість учасників:** 20–30 гравців, 3 організатори (журі).

**Місце проведення:** залежно від погоди.

**Пора року:** весна, літо, осінь.

**Доба:** вечір.

**Тривалість:** 2–3 години.

**Фізичне навантаження:** незначне.

**Час для підготовки:** входить у гру.

**Реквізит:** аркуші паперу з назвами казок (казок стільки, скільки й команд), знаряддя та костюми.

### Умови гри

Жеребкуванням усі гравці розбиваються на команди, яких повинно бути не більше 5. Представники команд витягують аркуші з назвами казок та номерами, які визначають чергу виступів. Отже, кожна команда – це казка.

Потім усім надається 35-40 хвилин для розподілу ролей, підготовки костюмів та реквізиту. Поступово всі займають місця в залі, а команди по черзі показують свої казки на „сцені”. Головне завдання – розподілити ролі між усіма учасниками команди. За краще виконання чоловічої та жіночої ролі присуджуються „оскари”.

### Карнавал в Ріо

Виховна мета: розвиток творчих здібностей та вміння самовиражатися.

Кількість учасників: 20–40 гравців.

Місце проведення: урочисто прибрана зала, карнавальні атрибути, апаратура.

Пора року: літо.

Доба: вечір.

Тривалість: 2–3 години.

Фізичне навантаження: незначне.

Час для підготовки: 2 години.

Реквізит: грим, звукоапаратура, відповідна апаратура.

Мотивація. Сумно стало на Землі після смерті короля Педро. Колись тут вирувало життя, а зараз всюди пустеля. Щоб життя повернулося, Землі потрібен новий король.

На честь обраного володаря організується свято. Король вирішив оженитися, й оголошується конкурс, щоб обрати королеву. Одразу організуються дві групи, кожна з яких намагається зробити королевою свою кандидатку. Продовжується карнавал, конкурс танцювальних пар. Королева Фантазія вступила в свої права.

### Умови гри

Перш за все обирається новий володар та лідери обох груп підтримки кандидаток у королеви. Новий король обирає чотирьох членів королівської ради. Лідери сторін знаходять своїх однодумців, а потім починається боротьба за кожну кандидатуру. Після підготовки дівчат виводять на сцену та режисують виступи.

Претендентки готують вбрання, танок, пісню для короля та на його честь проводять бал.

У святково оформлену залу заходить король, якого очікує народ. Він промовляє звернення до людей та пропонує розпочати церемонію обрання королеви. А потім запрошує всіх на бал на честь власного обрання. Танок масок, змагання танцювальних пар – все це складові частини свята.

Найкращу пару нагороджує король.

А для того, щоб бал був різноманітним, динамічним, конкурсним, майже вся відповідальність лягає на плечі королівської ради та лідерів груп.

## ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ ДЛЯ УЧНІВ 6–7 КЛАСІВ

*Харчук О. І., вчитель біології,*

*Пляшевський ЗНЗ І-ІІІ ст.,*

*Радивилівський р-н, Рівненська область*

### Дерева та кущі

На початку гри діти пригадують, як за величиною можна відрізнити дерева та кущі (дерево високе, а кущ низький). Повідомляють умови гри: коли називають дерево, руки потрібно піднімати вгору, а коли кущ – опускати донизу. Учнів поділяють на дві команди. Обирають ведучого, який називає спочатку дерево (підіймає руки вгору), потім кущ (опускає руки донизу). Усі учні повторюють ці рухи. Ведучий може назвати дерево, а руки опустити донизу, назвати кущ – а руки підняти. Діти повинні стежити, який предмет називає ведучий – високий чи низький. Учнів, які помилилися, виводять з команди. Виграє та команда, в якій залишиться більше учасників.

(Гра проводиться під час осінніх екскурсій з учнями 6-го класу в парку чи лісі. Триває 10–15 хвилин).

## У кого дітки з цієї гілки

Учні за завданням учителя збирають гілочки дерев та кущів, плоди цих рослин. Під кінець екскурсії вчитель бере у дітей по одній гілочці з кожного дерева та куща. У кожного повинні бути плоди цих рослин (наприклад, сосни, ялини, дуба, клена, каштана, терну, шипшини, горобини). Потім вчитель стає у центрі кола, піднімає догори гілочку сосни і питає: «У кого дітки від цієї гілки?». Діти, в яких є соснові шишки, піднімають руки з шишками. Вчитель піднімає гілочку дуба і знову питає: «У кого дітки з цієї гілки?». Діти піднімають руки з жолудями тощо.

Ця гра допомагає учням запам'ятати назву окремих дерев і кущів, розпізнати їх за листям і плодами, розвиває спостережливість.

(Гра проводиться під час осінніх екскурсій з учнями 6-го класу в парку чи лісі. Триває 10–15 хвилин).

## Звір, птиця, небилиця

Гравці стають у коло. Один з гравців, йдучи по колу, весь час повторює: «Звір, птиця, небилиця...». Раптово він зупиняється навпроти гравця, голосно називає одне з цих слів і рахує до п'яти. Гравець повинен назвати (поки не закінчено рахунок) відповідного звіра чи птицю, а якщо потрібно сказати небилицю – то назвати те, чого в лісі не буває. Хто не зміг виконати завдання, вибуває з гри. Повторювати те, що вже було сказано, не дозволяється.

(Гра проводиться під час екскурсій на природу з учнями 7-го класу. Триває 10–15 хвилин).

## Скажи шосте

У грі беруть участь кілька осіб. Один з гравців – ведучий. Він звертається до кого-небудь з позицією: «Скажи шосте». При цьому він повинен швидко назвати поспіль п'ять рослин (савців, птахів, риб, комах тощо), а той гравець, до якого ведучий звертається, повинен встигнути, як тільки він закінчить, негайно назвати шосте. Повторювати вже назване ведучий не має права. Якщо відповідь буде вчасною, то той, хто відповів, стає ведучим, якщо ж ні, ведучим залишається той, що був.

(Гра проводиться в класі або на природі з учнями 6–7-х класів. Триває 10–15 хв.).

## Птахолов

**Дидактична задача:** перевірити, чи добре діти знають птахів, навчити запам'ятовувати і розпізнавати їх, виявити, яку користь приносять птахи, виховувати любов до фауни.

За сигналом (дзвіночок, музичний сигнал тощо) один з учнів, крокуючи, називає на кожному кроці птаха. Повторюватись не можна. Про птаха, якого назвали останнім, треба зробити маленьке повідомлення. Переможцем вважається той, хто жодного разу не помилився. Хто помилився, сідає на місце, а «полювання» продовжує інший учень. Невдалому птахолову можна дозволити піти на «полювання» ще раз.

(Гра проводиться у шкільному саду з учнями 7-го класу під час екскурсії. Триває 15–20 хв.).

## Усі до вільхи

На осінній екскурсії дітям пропонують зібратись біля вільхи (липи, ясена, осики тощо). Чия варга швидше за всіх відшукає потрібне дерево, та і переможе. Двом вартам біля одного дерева зібратись не дозволяється. Якщо в лісі одна варга, тоді кожен учень вдається до пошуку. Хто перший знайде дерево, зупиняється, називає своє ім'я. На початку гри дітей варто попередити, щоб вони не відлучилися далеко від вчителя.

(Гра проводиться у парку чи лісі з учнями 6-го класу. Триває 15–20 хв.).

## УКРАЇНСЬКІ НАРОДНІ ІГРИ

*Мельниченко І. І., керівник гуртка,  
Тальнівський районний будинок  
дітей та юнацтва,  
Черкаська область*

## Ой летіла зозуленька

Діти стають парами – пара біля пари, утворюючи коло. Всередині кола ходить «зозуленька». Всі співають:



*Ой летіла зозуленька через сад, через сад,  
Розпустила пір'ячко на весь сад, на весь сад,  
Ой хто теє пір'ячко підбере, підбере,  
Отой сиву зозуленьку забере, забере.*

При словах «забере» всі пари розбігаються, і кожна дитина шукає собі нову пару, у тому числі й «зозуленька». Хто пари не знайде, стає «зозуленькою», і гра починається спочатку.

#### **Правила гри:**

1. Гравці, що були у парі, не можуть у ній залишитись.
2. Не обирати для пари найближчу дитину.
3. Не можна відмовити стати в парі із «зозуленькою» або пару відбивати тій дитині, що її «зозуленька» вже знайшла.
4. Хто обрав на пару «зозуленьку», подає їй обидві руки, щоб її не відняли.

#### **Барвіночок**

Діти шикуються у два ряди обличчям один до одного, і співають:

<i>Там на горі барвінець, на долині зеленець, По три гроші чічка, два таляри стрічка, По три гроші чічка, два таляри стрічка, Мої милі панночки, сходимось до купочки, І ставаймо в ряд!</i>	<i>Там на горі барвінець, на долині зеленець, По три гроші чічка, два таляри стрічка, Мої милі панночки, просили вас матіночки, Посідайте враз!</i>
--	---

Усе, про що співають у пісні, діти обов'язково виконують. Піднімають руки вгору і показують руками, присідають і встають, тупають ногами, плещуть у долоні, танцюють, а в кінці розбігаються. Головна умова: всі рухи потрібно виконувати якомога точно і одночасно.

#### **Ріпка**

Учасники стають, узявшись за руки, в коло обличчям до середини. Потім, не розмикаючи рук, повертаються назовні, в поле. Є два способи: перший – усі вивертаються під своїми руками, другий – одна пара піднімає руки вгору, утворюючи ворота, в які проходять усі, не розриваючи рук. Потім коло кружляє. Усі примовляють:

*Варена ріпка, держись кріпко!  
Хто обірветься, тому дістанеться!*

Хто не втримає рук, стає посередині кола. Якщо коло вже не буде вміщувати всіх, хто перебуває всередині, починають знову.

#### **Віночок**

Усі учасники гри стають, тримаючи в руках штучні квіти, у лінію і беруться за руки. Два крайні гравці з одного кінця піднімають угору руки, а два крайні з іншого кінця проходять між ними, ведучи за собою інших. Потім вони так само проходять під руками другої, третьої і всіх наступних пар. Таким чином пари переплітаються у вінок. Кожен гравець кладе ліву руку на плече лівого, а праву – на плече правого сусіда, крайні гравці теж переплітаються руками і йдуть колом. Усі співають:

<i>Ой нумо, нумо В плетеного шум! Як наша мати буде, Буде розплітати?</i>	<i>Розплетися, шум, Розплетися, Хрещатій барвінку, Розлетися!</i>
---	---

Коли приспівка закінчується, ведучий (крайній) гравець, який проходить під руками усіх пар, починає з протилежного кінця відривати від ряду одного гравця за одним. Останнього в ряду підкидають угору, вигукуючи:

*– Горю, горю!*

Так закінчується гра.

#### **Горіх**

Лічилочкою обирають «вовка», який ховається у свою хатку. А решта дітей прогулюється поблизу, примовляючи:

*Вирву, вирву горішечки,  
Не боюсь вовка нітрішечки.  
Вовк за горою, я – за другою,  
Вовк у жупані, я – у каптані.*

Тут із свого схову вибігає «вовк» і женеться за дітьми. Кого дожене, знімає з нього чи то шапку, чи хустину, чи іншу річ. Коли «вовк» усіх переловить і в нього назбирається чимало речей, діти починають вимінювати їх за вірш, пісню, танок тощо.

## Ігри в лісі, на галявині

### Дубе-дубок, виручай, дружок!

Цю гру найкраще проводити у мішаному лісі, де ростуть берези, осики, дубки, близько до них стоять сосни, ялини.

Жеребкуванням обирають того, хто водить. Всі інші тікають від нього. Ті, які тікають, повинні віднайти між дерев дубок і, охопивши його руками, сказати: «Дубе-дубок, виручай, дружок!». Той, хто встиг це зробити, врятований, оскільки біля дубочка ловити не можна.

У грі є таке правило: коли тебе спіймали – ти ловиш іншого.

Якщо ви опинились у лісі, де дубки трапляються рідко або їх немає взагалі, але є берези, проведіть цю гру так само, попередньо домовившись, що рятувальним деревом є береза. І тоді втікач, рятуючись від переслідування, повинен обхопити руками берізку і вигукнути: «Берізонько, виручай!».

Але можна грати й так: обхопіть рукою будь-яке дерево, тільки правильно його назвіть. Той, хто переплутає берізку з осикою, починає водити.

### У ведмедя у бору

На лісовій галявині прапорцями та шишками, смужками старої берести викладається коло – це оселя ведмедя. Ведмедя обирають жеребкуванням. Він забувається у свій барліг, лягає там. Інші діти ходять та співають:

*У ведмедя на бору гриби, ягоди беру.*

*А ведмідь мовчить –*

*Не ричить і не бурчить!*

*У ведмедя на бору*

*Я і меду наберу...*

*– Р-р-ру!*

*– А втечу.*

Ведмідь, який до цього часу тихо собі спав, раптом підхоплюється і біжить за гравцями, щоб їх упіймати. Діти, що оточували барліг, швидко розбігаються врзнібіч. Кого ведмідь упіймав, з тим і міняються ролями. Ведмідь має право ловити тільки протягом однієї хвилини. Якщо час минув і нікого ведмідь не впіймав, він знову повертається до своєї барлоги й гра починається з початку.

Якщо тричі поспіль ведмідь нікого не впіймав, його карають. Покарання повинні бути смішними. Потім пробачають незграбного ведмедя та обирають іншого. Гра починається знову.

### Борсучок

У лісі в центрі галявини прапорцями позначають квадрат розміром 3 на 3 м. Це нора борсучка. У норі два виходи: один спереду, другий – позаду. Виходи теж позначаються прапорцями. В норі один із гравців – борсучок. Всі інші гравці – куріпки. Увесь простір навколо нори борсучка (15–20 м) – це його володіння, і він старанно охороняє свою територію. Куріпки, звичайно, гуляють у цих володіннях. Борсучок їх ловить. Той, кого він торкається на своєму полі, не має права продовжувати гру – іде в полон. Зазвичай, це місце біля дерева чи куща. Його теж позначають прапорцем.

Гравці-куріпки бігають галявиною, підражнюючи борсучка пісеньками, і намагаються прострибати якомога ближче до нори, але щоб він не встиг їх упіймати. Всі ті, хто потрапив у полон, чекають, доки їх виручить хтось із друзів. Якщо хтось зуміє скористатися обставинами (наприклад, борсучок вистрибнув із нірки), треба швидко вбігти в нору борсучка, в один з її входів, встигнути пробігти і вибігти з іншого. У разі невдачі всі куріпки повертаються в гру.

Якщо борсучкові вдалося взяти в полон чотири куріпки і за цей час ніхто не встиг їх зволити – борсучок переміг.

## Командні ігри

### Вовк у рові

Посередині майданчика (залу) проводять дві поздовжні паралельні лінії на відстані 50–70 см одна від одної – «рів». У рові засів «вовк». Усі інші гравці – «кози», вони перебувають на одній із сторін майданчика (залу). За сигналом учителя «кози» перебігають на іншу сторону майданчика та перестрибують через «рів». «Вовки», не вибігаючи з «рову», ловлять «кіз».

Упійманих «кіз» підраховують. «Вовків» знімають після 2–3 перебіжок.

#### Варіанти:

- 1) у рові може бути 2–3 «вовки»;
- 2) «кози» за сигналом учителя перестрибують через «рів» туди й назад, до нового сигналу;
- 3) упіймані «кози» залишаються у «рові».

### Білі ведмеді

На майданчику (в залі) позначають «крижину». На «крижині» – два «ведмеді». Інші гравці – «ведмежата». За сигналом керівника «ведмеді», тримаючись за руки, починають ловити «ведмежат», «ведмежата» тікають.

Упіймане «ведмежа» відводять на «крижину». Коли на «крижині» буде два «ведмежатка», вони також беруться за руки і починають ловити і т. д. Гра триває доти, доки будуть переловлені усі «ведмежата». При повторенні гри водитиме той, кого довше усіх не могли впіймати, він же обирає собі другого «ведмедя».

## Ігри на місцевості

### Зозулі

Гру проводять на узліссі. Розмір ділянки приблизно 500 на 500 м. Гравців поділяють на дві команди. За жеребом гравці однієї команди вирушають до лісу, вилазять на дерева в різних місцях, маскуються, зображуючи «зозуль». Межі ділянки, на якій можна ховатись «зозулям», визначаються заздалегідь.

10–15 хвилин по тому друга команда йде шукати «зозуль». Час, за який всіх «зозуль» буде знайдено, фіксується. Потім гравці міняються ролями. Команда, яка зуміла найшвидше відшукати всіх «зозуль», вважається переможцем.

«Зозулі» зобов'язані час від часу подавати сигнали – кукувати. «Зозуля», яку знайдено, спускається з дерева або ж виходить зі схованки.

## Ігри на воді

### Чапля й жабенята

Учасники створюють коло й беруться за руки. Одного гравця призначають «чаплею», трьох – «жабенятами». «Чапля» ловить «жабенят», яким дозволено виходити з кола, пірнаючи під руки гравців у різних напрямках і знову вириваючи в коло. «Чапля» може виходити з кола й повертатися у нього, тільки перестрибуючи руки гравців (для чого останні присідають). За квачене «жабеня» міняється роллю з «чаплею», і гра триває. (Глибина води – по плечі).

### Щука

Гравці шикуються в шеренгу. Одного з них обирають «щукою». Він стає на відстані 10–15 кроків попереду шеренги і повертається до неї спиною. За сигналом керівника гравці наближаються до щуки, намагаються підійти до неї якомога ближче.

Раптом керівник вигукує: «Щука пливе!». «Щука» швидко обертається, а гравці в цю мить мають швидко схватись – пірнути з головою під воду. А той, хто не встигне своєчасно пірнути і його помітила щука, вибуває з гри. Перемагає той, хто зуміє першим наблизитися до «щуки» й залишитись непоміченим. (Глибина води – по груди).

### Рибки і сіті

Обирають двох ведучих. Гравці заходять у воду по пояс і плывуть у різні боки.

За сигналом керівника ведучі, тримаючись за руки, починають «ловити рибу», намагаючись упіймати кого-небудь із гравців.

Полонений приєднується до ведучих. Таким чином сіті збільшуються. Закінчується гра тоді, коли вся «риба» виловлена.

## ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З ЕКОЛОГІЇ

*Бондаревська І. М., вчитель початкових класів,  
спеціалізована ЗОШ № 142  
еколого-економічного профілю,  
м. Дніпропетровськ*

### Обери правильну дорогу

Дидактичне завдання: Уточнити знання дітей про взаємозв'язок людини з природою на основі конкретних правил поведінки в природному середовищі.

Ігрова дія: Дитина має визначити, якою стежкою вона пройде і пояснити свій вибір.

#### Умови гри

**I варіант:** Пропонуються три стежки. Якщо піти першою – можна витоптати конвалії, якщо другою – наступити на мурашник, посередині третьої – горить багаття.

Висновок, що мають зробити учасники гри: йти третьою стежкою, але спочатку потрібно загасити багаття.

**II варіант:** Треба обрати дорогу. На першій розташовано завод – тут забруднене повітря. На другій – рухається багато транспорту. Третя дорога – алея з густо насадженими деревами.

Висновок, що мають зробити учасники гри: найкраще йти третьою дорогою, оскільки тут дихатимеш свіжим повітрям і можеш послухати спів птахів.

### Треба – не можна

Дидактичне завдання: Закріпити правила поведінки в природному середовищі.

Ігрова дія: Дитина має дати правильну відповідь, як треба і як не треба поводитися в природі. І в цьому разі вона отримує фант. Виграє той, хто збере найбільше фантів.

#### Умови гри

Вчитель пропонує дітям уявити, що вони потрапили до лісу. Потрібно пригадати, як треба поводитися і що не можна робити. Вчитель називає дію, а діти відповідають «можна» чи «не можна».

Згодом пропонується ускладнений варіант гри. На слова вчителя «можна» або «не можна» діти називають відповідні вчинки.

#### Можна:

- саджати квітучі та неквітучі рослини;
- охороняти рідкісні рослини;
- берегти молоді рослини;
- спостерігати за жабами;
- милуватися красою природи.

#### Не можна:

- ламати гілки дерев;
- обдирати кору дерев;
- рвати квіти;
- збивати гриби ногами;
- руйнувати павутиння;
- ловити метеликів;
- ловити жаб.

### Відгадай правило

Дидактичне завдання: Закріпити вміння дітей співвідносити зображені на малюнках вчинки з відомими їм правилами.

Унаочнення: Малюнки до таких правил за темами:

1. Не зривай квіти.
2. Не лови бабок, метеликів.
3. Не ламай гілки дерев, кущів.
4. Не руйнуй мурашник.
5. Не чіпай пташиних гнізд.

### Хто краще запам'ятав

Дидактичне завдання: Уточнити екологічні знання дітей про взаємозв'язки між об'єктами природи; закріпити знання про птахів, природоохоронні переконання дітей.

#### Умови гри

Розповідь вчителя про користь птахів.

Вірш К. Приходько «Лісова бригада»:

*У лісі сталася біда –  
Гусинь листя об'їда:  
І на дубі, і на клені,  
І на ясені зеленім.  
Солов'ї, шпак, синиці  
Вмить злетілись, як годиться,  
І давай сурмить тривогу:  
– Геї, пташки, на допомогу!*

Діти мають назвати дерева, що постраждали від шкідників, і птахів, які врятували ці дерева. Зробити висновок про користь, яку вони приносять деревам; встановити причинно-наслідковий зв'язок. Хто правильно відповів – отримує фішку. Переміг той, хто отримав більше фішок.

### Відгадай, хто це?

Вчитель наслідує звуки голосів ссавців і птахів. Діти повинні відгадати, хто це: Кар-кар, тук-тук, р-р-р, тюх-тюх, ку-ку, цинь-цвірінь, ме-ме, гав-гав, няв-няв, му-му тощо.

Мета: Пам'ятати назви птахів і ссавців та вміти їх групувати (свійські й дикі).

### Ходить буква рядами

Дидактичне завдання: Група дітей (під музику) рухається по колу. Ведучий всередині кола рухається в протилежному напрямку. Говорить слова:

*Ходить буква рядами,  
Дружити хоче з вами.  
Кого за руку візьме –  
Нехай той птаха назве.*

Ведучий торкається рук дитини і говорить літеру, наприклад, «С». Дитина повинна назвати птаха на цю літеру (соловей, сова, сокіл тощо).

Примітка: Слово «птаха» у вірші можна замінити на «звіра», «комаху», «кущу», «дерево» тощо.

### Допоможіть кожному потрапити додому

#### I варіант

Дидактичне завдання: Грає двоє дітей чи дві команди. Вони отримують малюнки із зображенням тварин та їхнього житла. За сигналом потрібно правильно розкласти малюнки тварин, а навпроти – малюнки їхніх будиночків. Хто перший правильно це зробить, той і переможець.

Обладнання: Два комплекти малюнків, наприклад:

барліг – ведмідь;	білка – дупло;
жаба – вода;	шпак – шпаківня;
птаха – гніздо;	миша – нора.

#### II варіант

Дидактичне завдання: Дитина отримує картинку з краєвидом (ліс, річка, небо) і малюнки із зображенням птахів, риби, комах, звірів.

Завдання: Розмістити їх відповідно до того, хто де живе.

### З якої квітки бджілка збирала мед?

**Дидактичне завдання:** Грає довільна кількість дітей. Кожен отримує «бджілку з відерцем», на якому зображена літера. За сигналом потрібно правильно посадити бджілку на квітку, з якої вона збере мед, тобто на квітку, назва якої починається з цієї літери.

Назви рослин (наприклад): кульбаба, ромашка, фіалка, пролісок, волошка, мак, барвінок, калина, троянда.

### Якими звуками розрізняємо цих тварин?

**Завдання:** На дошці виставлено малюнки із зображенням сови, півня, корови, собаки, ворони, вужа, лева, жаби, свині та ін.

Вчитель називає: каркає, кукурікає, шипить, гавкає, гарчить, реве, мукає, кумкає, ухкає, рохкає.

Відповідно до названого дитина, яка знає, бере малюнок і показує дітям з відтворенням звуку цієї тварини.

### Коли це буває?

**Дидактичне завдання:** Кожна дитина отримує чи обирає самостійно половинку малюнка із зображенням дерева. Поділившись на групи по двох, діти мають виконувати спільне завдання – скласти малюнок, розповісти про це дерево.

**Обладнання:** Картки із зображенням дерев (каштан, береза, горобина тощо), кожне у різні пори року (взимку, влітку, восени, навесні), малюнки розрізати на дві частини.

### Посади клумбу послідовно

**Дидактичне завдання:** Грає 5–10 дітей. Кожен гравець обирає квітку (в пелюстках є цифра) і повинен посадити її тільки тоді, коли настане його черга.

**Обладнання:** Набірне полотно (клумба).

**Квіти:** мак – 1, волошка – 2, пролісок – 3, троянда – 4, фіалка – 5, конвалія – 6, барвінок – 7, мальва – 8, кульбаба – 9, ромашка – 10.

### Знайди своє дерево

Вчитель нагадує, що на минулому занятті діти з'ясували, які дерева ростуть на території школи. Кожному роздає листочки з берези, дуба, липи, горіха, клена та ін. і пропонує пограти в гру «Хто швидше знайде своє дерево».

На сигнал вчителя діти розбігаються по подвір'ю і відшуковують своє дерево.

Вчитель відзначає, хто швидше виконає завдання, а потім міняє листочки в руках у дітей. (Гра повторюється трічі).

### Хто в лісі живе?

Ця гра розпочинається загадками. Діти відгадують їх, обирають ті назви, які можна вписати в клітинки на запропонованому малюнку.

Сіреньке, маленьке, хоч якого kota з місця стягне. (*Миша*)

Біжить він у долині у сіренькій кожушині. (*Засць*)

Хоч не шию я ніколи, а голок у мене доволі. (*Їжак*)

Живе в лісі, хижа, дика, душить кури та індики. (*Лисиця*)

По полю гасає, овечок хапає. (*Вовк*)

Влітку наїдається, взимку відсипається. (*Ведмідь*)

### Горобчики

**Дидактичне завдання:** Гравці називають себе деревами та іншими рослинами. Наприклад: яблуня, дуб, тополя, груша і т. д. Ведучий говорить:

– Цвірінь, цвірінь, сидів горобчик на малині, полетів на яблуню.

Яблуня підхоплює:

– Цвірінь, цвірінь, сидів горобчик на яблуні полетів на...

**Вказівки до гри:** Розмову вести чітко, швидко, за запитаннями і неухважність береться фант. Потім фанти розігрують.

### Прилетіли птахи

Вчитель попереджає дітей, що називатиме лише пташок, а якщо помилиться, треба тупотіти або плескати в долоні.

Починаємо! Прилетіли граки, синички, жуки, ластівки. (Діти тупочуть і плескають в долоні).  
**Вчитель.** Яка тут помилка?

Продовжуємо. Прилетіли голуби, синиці, солов'ї, граки, стрижі, комарі, зозулі. (Діти тупять і плескають в долоні).

Яка тут помилка?

Діти продовжують гру самостійно. Можна розповісти про зимуючих і перелітних птахів.

### **Відгадай за запахом**

Дидактичне завдання: Заздалегідь готуються невеличкі лікарські рослини, які мають своєрідний запах (м'ята, ромашка, звіробій, меліса, липа, чебрець тощо). Учасниками гри зав'язують очі й пропонують, понюхавши рослину, назвати її.

### **Як тварини грають у квача**

Дидактичне завдання: Гравці, поділені на дві команди, стають шеренгами один навпроти одного на відстані 3–4 метри. За командою одна група «тварин» втікає, а інша наздоганяє їх.

Проте вони повинні рухатись по-особливому – як тварини. Наприклад, в одній групі – стрибаючи, як жаби, а в іншій – високо піднімаючи ноги, як чаплі. За кожного спійманого гравця команда здобуває очко. При повторі гри діти міняються ролями. Перемагає та команда, яка першою набере певну кількість очок.

**Зауваження:** Хто неправильно імітує рухи тварин, або, поспішаючи, виконує їх несумлінно, вибуває з гри.

### **У зоопарку**

**Дидактичне завдання:** Діти, поділені на дві команди, шикуються в дві шеренги, відстань між якими 5-10 кроків. Гравці кожної команди по черзі зображають певну тварину за допомогою різноманітних рухів, жестів, міміки тощо. Суперники мають відгадати, про яку тварину йде мова. Як тільки її «розсекречено», одна команда втікає, а інша – наздоганяє. Впіймані переходять на бік суперників. Потім команди міняються ролями і гра триває. Перемагає та команда, яка має найбільше пійманих.

### **Знайди свій дім**

**Дидактичне завдання:** Кожен із гравців отримує назву певної рослини чи тварини різних природних угруповань (лісу, поля, саду, луків, водойми тощо). Частина з тих, що стоять на відстані 10–12 м від усіх учнів і за кілька метрів одне від одного, за командою вчителя показують назви цих угруповань, а учні, що стоять в ряд, біжать туди, де їхня рослина чи тварина трапляється в природі. Виграє та команда, що першою прибіжить і візьметься за руки. Потім діти міняються назвами.

### **Добре чи погано**

– Наші предки обожнювали природу й берегли її.

Це добре чи погано?

– Раніше, коли гинула якась тварина, її обов'язково закопували.

Це добре чи погано?

– Мінеральні добрива та отрутохімікати весняними та дощовими водами змиваються в річки й озера.

Це добре чи погано?

– Заводи й фабрики викидають у повітря та на ґрунт отруйні відходи виробництва.

Це добре чи погано?

– Неподалік від нашого будинку є парк і ми граємося в ньому.

Це добре чи погано?

– Ми граємося у дворі. Тут чисто і затишно, бо ми дбаємо про чистоту.

Це добре чи погано?

– У нашій воді дуже багато хлорки. Наша сім'я вживає тільки відстояну воду.

Це добре чи погано?

– Багато людей живе на берегах великих річок, а у нас протікає маленька річка. Вода в ній чиста і прозора. В ній ми купаємося.

Це добре чи погано?

## Відгадай задумане

У цій грі можуть взяти участь 10–15 осіб. Один з її учасників виходить з кімнати, а решта задуме назву якого-небудь звіра, птаха, риби або рослини. Той, хто має відгадати задумане, повернувшись у кімнату, звертається по черзі до всіх учасників гри з якимось запитанням. З відповідей можна порівняно легко дізнатися, що саме задумано – звіра або птаха, рибу чи рослину. А от назву їх відгадати значно складніше. Для цього треба з'ясувати, якщо, скажімо, це звір, то де він живе, великий чи маленький, яку споживає їжу тощо.

Вдало підбираючи запитання і уважно зіставляючи відповіді, той, хто відгадує, повинен визначити, кого саме мали на увазі учасники гри. Далі знову задумують слово, і вже хтось інший починає відгадувати.

## ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ У ЛІСІ, В ПАРКУ, В КЛАСІ

*Свтушок А. С., вчитель початкових класів,  
Турійська ЗОШ № 1, Сумська область*

### Впізнай мене

Вік учасників: 6–7 років.

Місце проведення: клас, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 8–10 хв.

Один гравець розповідає про якусь тварину, але не називає її. Інші гравці відгадують, про яку тварину йдеться. Наприклад: «Вона прудко стрибає з гілки на гілку».

### Дерева і кущі

Вік учасників: 7–9 років.

Місце проведення: клас, парк, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

Перед початком гри діти пригадують, як відрізнути кущ від дерева. Повідомляються умови гри: коли називають дерево, руки потрібно піднімати вгору, а коли кущ – опускати вниз (або присісти, якщо гра проводиться надворі). Учні, що помилились, виводять з гри. Через 1–2 хвилини учням, що бажають продовжити гру, потрібно назвати 5 дерев або 5 кущів.

### Хто пройде якнайдалі?

Вік учасників: 8–10 років.

Місце проведення: парк, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 10 хв.

Гравці стають вздовж стартової лінії. Ведучий пропонує пригадати якомога більше назв дерев та кущів. Кожен з гравців, ідучи вперед від лінії старту, на кожен крок повинен назвати назву дерева, куща, квітки, пташки, ссавці тощо. Щойно учасник гри, ступивши крок, не назве слова, він зупиняється. До гри долучається інший гравець. Виграє той, хто пройде якнайдалі. Спочатку грають слабші учні.

### Я – дерево

Вік учасників: 9–10 років.

Місце проведення: парк, клас, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 5–7 хв.

Гравець розповідає про листочки, плоди, кору, квіти «свого» дерева. Інші гравці впізнають це дерево.

### Відгадай, з якого дерева листячко

Вік учасників: 4–5 років.

Місце проведення: парк, лісова галявина.

Матеріали для використання: засушені листя дерев.

Орієнтовна тривалість: 4–5 хв.

Ведучий тримає в руках декілька листочків різних дерев, показує один із них і пропонує дітям підбігти до того дерева, яке має таке листя.



## Живий календар

Вік учасників: 7–8 років.

Місце проведення: клас.

Орієнтовна тривалість: 4–5 хв.

Один з гравців називає рослину або тварину, в ролі якої він хоче бути. Інші гравці запитують його, що він робить кожної пори року.

## Вершки та корінці

Вік учасників: 6–8 років.

Місце проведення: клас, город, теплиця.

Матеріали для використання: листя, гичка та корені овочів.

Орієнтовна тривалість: 5–8 хв.

Вчитель роздає дітям листя та гичку різних рослин (картоплі, моркви, буряка, редьки...). Окремо в мішечку лежать корені цих рослин. Вчитель виймає корінь і питає: «Корінь-корінчик, а де твій вершечок?». Діти, які мають листя або гичку цієї рослини, піднімають їх і показують.

## Що змінилось?

Вік учасників: 6–8 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: дошка, набірне полотно, предметні картинки.

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

На набірному полотні виставлено предметні картинки: квіти, листки, плоди, звірі, птахи. За сигналом ведучого діти заплющують очі. Ведучий забирає одну картинку. Учні називають, що змінилось.

## Який був день?

Вік учасників: 8–10 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: дошка, зошити, ручки.

Орієнтовна тривалість: 3–4 хв.

Гра проводиться для закріплення знань учнів про те, як правильно вести календар погоди. Вчитель розповідає, яким був день, наприклад, 7 березня: зранку було хмарно, йшов дощ, а після обіду світило сонце, вітер південно-східний, температура 5 градусів тепла. Учень біля дошки записує відповідними позначками, який був день. Діти коментують виконання завдання.

## Відгадай, хто це?

Вік учасників: 7–9 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: торбинка, м'які іграшки (тварини).

Орієнтовна тривалість: 6–8 хв.

У торбинці знаходяться м'які іграшки. Діти по черзі із заплющеними очима повинні, тримаючи в руках іграшку, відгадати, яка це тварина.

Завдання можна полегшити. Наприклад, дитина має право поставити три запитання про тварину.

## Подумай і домалюй

Вік учасників: 8–10 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: чисті аркуші паперу, кольорові олівці.

Орієнтовна тривалість: 8–10 хв.

Гра розвиває у дітей фантазію, вміння абстрагуватись, малювати.

Кожен учень отримує чистий аркуш паперу. Вчитель малює на дошці півколо (коло, еліпс) і запитує: «Що я почав малювати?». Діти повинні намалювати якомога більше малюнків (предметів живої і неживої природи), елементом яких є геометрична фігура. Наприклад: півколо – скибка кавуна, гриб, схід сонця і тощо.

## Кого я малюю?

Вік учасників: 9–10 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: чисті аркуші паперу, кольорові олівці.

Орієнтовна тривалість: 8–10 хв.

На заздалегідь заготовлених аркушах паперу намальовані різні тварини. Вчитель імітує, що він малює малюнок і розповідає, кого він малює. Наприклад: «Я малюю тварину. Тіло вкрите шерстю. Має чотири лапи, задні довші за передні. Вуха довгі-передовгі. Хто це?». Якщо діти відгадують правильно, вчитель показує малюнок. Якщо діти не в змозі правильно відповісти, вчитель розповідає про особливості тварини, загадує загадки про неї.

## Ботанічна естафета

Вік учасників: 10–12 років.

Місце проведення: парк, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 8–10 хв.

Учасники гри сідають у коло. Вони по черзі називають по одній рослині, дотримуючись умови, що кожна наступна назва починається з літери, на яку закінчується попередня назва рослини. Наприклад: овес–сосна–ананас. Для старших дітей завдання можна ускладнити: назвати лише квіти, дерева тощо.

## Перевір свою спостережливість

Вік учасників: 6–8 років.

Місце проведення: парк, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

Цю гру можна провести під час екскурсії, в поході. Вчитель обирає цікавий куточок природи і пропонує уважно його роздивитися. Потім діти розвертаються у протилежний бік і розповідають про те, які деталі пейзажу вони запам'ятали. Можна поділити учнів на дві команди, які ставитимуть запитання одна одній.

## Назку складаємо самі

Вік учасників: 9–10 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: картки із зображенням риб, звірів, птахів, комах.

Орієнтовна тривалість: 8–10 хв.

Дітям роздають картки із зображенням риб, звірів, птахів, комах. Вчитель починає розповідати казку: «Одного разу в старому лісі зібралися тварини. Збори розпочала мудра Сова:

– Птахи всі тут? (Встають учні, що отримали зображення птахів).

– Звірі всі тут? (Встають звірі) і т. д.

Сова:

– То що ж ми напишемо людям?»

Звірі складають лист-звернення до людей. Пише лист Птах-секретар. У кінці гри треба зачитати лист. Завдання для тварин можуть бути іншими, наприклад: «Що ви робите взимку?» або «Як готуєтеся до зими?» тощо.

## Склади букет

Вік учасників: 7–8 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: предметні малюнки (квіти).

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

Учні розглядають малюнки і уточнюють назви квітів, потім «складають» букети з садових, польових, лісових весняних, літніх, осінніх квітів.

## Де росте?

Вік учасників: 6–8 років.

Місце проведення: клас, парк, ліс.

Матеріали для використання: м'яч.

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

Учитель кидає по черзі дітям м'яч і називає рослину. Учень, який впіймав м'яч, повинен швидко відповісти, де вона росте: в садку, в полі, в лісі, на лузі.

### **Де живе?**

Вік учасників: 6–8 років.

Місце проведення: клас, парк, ліс.

Матеріали для використання: м'яч.

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

Учитель кидає по черзі дітям м'яч і називає тварину. Учень, який впіймав м'яч, повинен швидко відповісти, де вона живе: в річці, в полі, в лісі, на лузі.

### **Потрібно – не потрібно**

Вік учасників: 6–8 років.

Місце проведення: клас.

Орієнтовна тривалість: 5–6 хв.

Ведучий каже: «Я хочу посадити город. Капуста потрібна?». Діти відповідають: «Потрібна». Перелічуючи овочеві культури, вчитель називає фрукти. Хто з дітей помилився – вибуває з гри.

«Посадивши» город, діти продовжують гру – починають «садити» садок. Ведучий серед фруктів та ягід називає овочі. Перемагає той, хто жодного разу не помилився.

### **Де заховався зайчик?**

Вік учасників: 6–7 років.

Місце проведення: парк, ліс.

Матеріали для використання: м'яка іграшка (зайчик).

Орієнтовна тривалість: 4–5 хв.

Вчитель показує дітям маленького зайчика, а потім пропонує заплющити очі і ховає іграшку під якоюсь рослиною. Діти розплющують очі. Вчитель описує рослину (стебло, листя), за якою сховався зайчик. Діти шукають іграшку.

### **Живе – неживе**

Вік учасників: 6–7 років.

Місце проведення: клас, парк, ліс.

Орієнтовна тривалість: 4–5 хв.

Вчитель називає предмети живої і неживої природи. Якщо названо живу істоту, учні плещуть у долоні.

### **Екологічне лото**

Вік учасників: 9–10 років.

Місце проведення: клас.

Матеріали для використання: картки № 1 та № 2 з записами початку і кінця прислів'їв.

Орієнтовна тривалість: 10 хв.

Цю гру побудовано на вмінні учнів логічно мислити, вона перевіряє їхні знання з основ природничих наук та народознавства. Для проведення гри використовують українські народні прислів'я, вислови, поділені за смисловим значенням на початок і закінчення і записані на окремих аркушах паперу (картки № 1 і № 2).

#### **Наприклад:**

Картка № 1. Та земля мила...

Картка № 2. Де тебе мати народила.

Картки № 1 знаходяться в учителя, а картки № 2 роздають дітям. Вчитель зачитує початок вислову, а учні повинні знайти картку з його закінченням. Варіанти проведення гри можуть бути різноманітними:

1) учні знаходять правильні відповіді з усіх можливих варіантів карток № 2;

2) кожен учень отримує по одній картці із закінченням вислову. Відповідає той учень, у якого є відповідна картка.

Перед початком гри доцільно провести бесіду, в якій звернути увагу на те, що наші далекі предки були екологічно грамотними, дбайливо ставилися до природи. Це відобразилось в

народних піснях, легендах, прислів'ях; з джерел усної народної творчості можна визначити основні принципи взаємин людини і природи, які склалися у суспільстві.

В час гри вчитель пояснює походження висловів, їхню виховну спрямованість.

## ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ

*Матвійчук В. А., керівник еколого-натуралістичних гуртків,  
Дубенський районний будинок учнівської молоді,  
Рівненська область*

### Будь уважний

Мета: закріплення знань учнів про умови життя рослин.

Завдання: правильно визначити умови росту цієї рослини.

Вік учасників: 6–7 років.

Матеріали для використання: м'яч.

Місце проведення: подвір'я.

#### Умови гри

Гравці стають у коло. Ведучий у центрі з м'ячем. Він називає рослину і кидає м'яч одному із учасників. Гравець повинен назвати місце, де ця рослина трапляється у природі. Наприклад:

«Сосна!» – «Сосна росте в лісі!»

«Волошка!» – «Волошка росте в полі!»

«Мати й мачуха!» – «Росте на горбках, берегах річок!»

Якщо гравець неправильно назвав місце, де трапляється в природі рослина чи дерево, він виходить з гри. Виграє той, хто без помилок відповів на всі запитання.

Якщо гра продовжується, переможець може стати ведучим.

### Поверни мене додому

Мета: закріплення знань про умови життя тварин.

Завдання: поселити звірів та птахів в умови, що відповідають способу їхнього життя.

Вік учасників: 6–10 років.

Матеріали для використання: малюнки із зображенням лісу, степу, лугу; вирізані зображення, або малюнки звірів.

Місце проведення: клас, спортзал.

#### Умови гри

На дошці прикріплено картки із зображенням лісу і лугу, або степу і лугу, поля і водойми, саду і водойми тощо. Під картинами довільний набір малюнків із зображенням тварин.

Всіх гравців поділяють на дві команди. Кожна команда обирає одного «ерудита». За сигналом ведучого «ерудити» з обох команд підходять до картин та вилучають «зайвих» тварин, тобто тих, що не живуть в умовах, які зображено на картині. Потім по черзі вони пояснюють чому саме цю тварину вони вилучили. За кожне правильне пояснення їм зараховують від 3 до 5 балів залежно від змістовності відповіді. Перемагає та команда, яка дасть найбільше правильних відповідей та набере найбільшу суму балів.

«Ерудити», вилучивши «зайвих» тварин, повертаються до гравців (класу) обличчям і вже більше не мають права вилучати тварин або ставити їх на місце. Якщо «ерудит» дає неправильну відповідь або неправильно відібрав тварин, хтось із членів команди може виправити помилку, дати правильну відповідь, але за кожне доповнення з команди знімають один бал.

### Чотири стихії

Мета: формування понять про середовище існування.

Завдання: правильно назвати тварин (рослин), що живуть у вказаному середовищі.

Вік учасників: 6–10 років.

Матеріали для використання: м'яч (якщо гра проводиться на майданчику) або ілюстрації із зображенням краєвидів (якщо гра проводиться у класі), указка.

Місце проведення: майданчик, або клас.

### Хід гри

Усі стають у коло. В центрі його – ведучий з м'ячем у руках. Ведучий кидає м'яч одному із гравців і каже при цьому одне з чотирьох слів: вода, повітря, земля, вогонь (або показує на ілюстрацію, що є на дошці, і називає когось із гравців).

Той, кому кинута м'яч, повинен упіймати його (або той, кого назвав учитель, повинен встати) і якщо названо ЗЕМЛЯ – відповісти назвою якої-небудь тварини чи рослини, яка живе на Землі, на слово ВОДА – назвою риби, на слово ПОВІТРЯ – назвою птаха. При слові ВОГОНЬ потрібно підняти м'яч над головою і повернутися кругом.

Одночасно з відповіддю кинути м'яч ведучому. Якщо гру проводять у класі й ведучий показує на вогонь на малюнку, то гравець повинен вказати можливу причину пожежі. Під час гри відповіді не повинні повторюватись. Хто помилився у відповіді, вибуває з гри.

## ІГРИ ЕКОЛОГІЧНОГО СПРЯМУВАННЯ ДЛЯ ДІТЕЙ 6-Х КЛАСІВ

*Андрійчук Г. О., вчитель біології,  
гімназія № 1, м. Луцьк*

Вік учасників: 11–12 років.

Місце проведення: спортивний майданчик гімназії, кабінет біології.

Матеріали для використання: природний матеріал, підготовлений заздалегідь (засушене листя, плоди тощо).

### Знавці

Дітей поділяють на 2–3 команди. Кожна з них є знавцем якоїсь галузі (наприклад, рослин, грибів, риб, птахів, тварин тощо). У приміщенні в різних місцях розміщено малюнки із зображенням рослин, тварин тощо. Команди отримують певне завдання. Наприклад, відібрати лише перелітних птахів, тільки їстівні гриби, лише лікарські рослини і т.д. За сигналом керівника гравці розходяться по кімнаті, шукаючи необхідні малюнки. За кожен правильно підібраний малюнок зараховується один бал. Визначається переможець.

### Який має вигляд?

Гравців поділяють на 2 команди. Кожна отримує набір аркушів із зображенням квітів, листочків, стебел (окремо). Необхідно якомога швидше підібрати до кожної квітки відповідні їй стебла і листочки.

### Збери листя

На галявині лісу або парку гравці отримують картки із назвами 5–10 дерев. Протягом 10 хвилин гравці повинні зібрати по листочку від кожного дерева. Перемагає той, хто швидше і правильніше виконає завдання.

### Вгадай, хто це?

Кожна команда бере у ведучого набір малюнків зі звірами. За кілька хвилин їм потрібно скласти розповідь про цих тварин, не називаючи їх. Якщо суперники вгадують, то отримують за кожну правильну відповідь бал.

### Природничий аукціон

Гравці демонструють власні знання з якої-небудь галузі науки. Наприклад, перерахувати назви рослин, що містять назви тварин:

– Воляче око! – вигукує хтось із гравців.

Ведучий повільно вдаряє по столу молоточком і голосно рахує:

– Воляче око, раз! Воляче око, два!

У цей час інший гравець встигає вигукнути:

– Гусяча лапка!

І так до тих пір, доки ведучий не встигне вдарити молоточком тричі. Той, хто відповів у цей час, стає переможець.

## Розпізнавання дерев у лісі

Гру організовують як рухливу, типу «Квача». Вчитель пояснює, що ведучий може ловити тільки тих дітей, що не стоять біля названого дерева. Він спочатку називає ті дерева, які мають яскраво виражені характерні ознаки, потім ті, які схожі за зовнішнім виглядом (наприклад, тополя та осика, горобина та біла акація тощо). Всі діти повинні уважно слухати, яке дерево названо, і відповідно до цього перебігати за сигналом «Раз, два, три – біжи!».

## Живе – неживе!

Гравців поділяють на дві команди. Ведучий швидко називає різні об'єкти. Якщо він називає живий об'єкт, діти піднімають руки, якщо неживий – присідають. Той хто помилився, виходить із гри. Перемагає команда, в якій залишилося більше гравців.

## Грибники

Мета гри: закріпити поняття «їстівні та отруйні гриби». Викликають двох учнів, які «збирають» гриби: опеньки, червоноголовці, масляки, сироїжки, підберезники, білі гриби, лисички. Виграє той, хто у свій козуб не поклав жодного отруйного гриба.

## Ліс мрії фантазії

Школярам дають завдання – не обмежуючи своєї фантазії, намалювати сюжет на «лісову тему». Коли ж вихованці закінчать роботу, треба скласти реєстр усіх звірів, птахів, рослин, яких вони намалювали. Враховується їхня кількість та повторюваність.

Під час екскурсії до лісу перевірити, чи справді можна побачити там усе, зображене на малюнках.

Дитячі малюнки на цю тему можна оформити у вигляді виставки.

## Музей природи

Під час прогулянки в лісі вчимо звертати увагу на речі, непомітні на перший погляд.

Кожен учень збирає до свого кошика чи пакета все незвичайне за формою, структурою чи забарвленням (наприклад, кольорові камінці, шматочки кори, фрагменти коріння, сухі квіти, плоди тощо).

А вже в класі на занятті даємо простір дитячій фантазії з цим матеріалом. Адже уява дітей підказує найфантастичніші варіанти: шматок коріння – казковий змія, фрагмент кори – гірський пейзаж тощо. Що це за предмети? Звідки вони походять?

Потім із знайдених і оброблених матеріалів робимо виставку – музей природи. Свої знахідки діти можуть розфарбувати, доліпити.

## Звуки лісу

**Змагання:** Кожна дитина протягом заздалегідь обумовленого часу намагається почути й розпізнати якнайбільше звуків лісу. За кожен звук (їх записують у блокнот) учасник отримує бал. Наприклад, вітер, голоси птахів, голоси звірів, вода, дзижчання комах, звуки, що їх створює діяльність людини (пілка, транспорт, людський голос тощо).

**Сприймаємо звуки:** Невелика група дітей робить якнайточніший опис почутих звуків.

**Відтворюємо звуки:** Невелика група дітей намагається відтворити окремі звуки, а також створити нові (дозволено стрибати, повзти, терти шматочком кори по стовбуру дерева, ламати сухі гілки, шарудіти опалим листям тощо).

**Складаємо реєстр звуків:** У класі або в лісі (під час екскурсії) у зошиті записуємо почуті звуки:

Птахи	Комахи	Рослини	Люди	Техніка

Хто, що, коли і які звуки створює? Які звуки переважають? Які звуки гучні, які тихі, які звуки сприймаємо як «рушійні»? Яких звірів ми не почули і чому?

## Ігри з листками

Зберіть п'ять листків і відсортуйте їх за розмірами. Запропонуйте учням знайти схожі:

- за розмірами (найбільший і найменший);
- за кольором (запропонуйте знайти інші відтінки);

- за формою (запитайте, чи є схожі за формою листки у дерев, кущів, трав);
- за малюнком краю (попросіть описати ці малюнки);
- на дотик (гладенькі, пухнасті, шершаві, колючі).

### Ігри з квітками

Запропонуйте дітям знайти:

- квітку з пелюстками меншими, ніж ніготь малюка;
- квітку з трьома пелюстками;
- квітку з найбільшою (найменшою) кількістю пелюсток;
- рослину з однією квіткою на стеблі;
- квітку певного забарвлення;
- квітку з приємним запахом;
- квітку з неприємним запахом;
- квітку без запаху;
- квітку з маточкою і тичинками;
- квітку, в якій не видно маточки і тичинок;
- квітку, на якій сидить комаха.

### Ігри з насінням і плодами

Запропонуйте дітям знайти:

- три різних насінини більші (менші) за цю;
- насіння, яке переносять птахи чи тварини;
- насіння, яке гризли миші чи білки.

Влаштуйте «змагання парашутистів», використовуючи насіння кульбаби або чортополоху.

### Решітка

Розкладіть на землі решітку з довгих жердинок так, щоб утворилося дев'ять клітинок (решітку можна накреслити на піску або викласти камінцями). Знайдіть дев'ять різних природних об'єктів і розкладіть їх по клітинках (наприклад, якщо мета екскурсії – познайомитися з назвами рослин, клітинки заповнюються листками чи насінням різних дерев). Дайте учням можливість протягом 30 сек. подивитися на решітку.

**Варіант 1:** Накрийте решітку чим-небудь. Діти групами йдуть викладати такі самі решітки. Визначте час для виконання завдання.

**Варіант 2:** Всі повертаються спиною до решітки, ведучий міняє місцями два предмети. За командою всі повертаються і намагаються визначити, які об'єкти були переставлені. Вчитель питає того, хто першим підняв руку. Той, хто відповів правильно, стає ведучим.

**Варіант 3:** Всі повертаються спиною до решітки, ведучий забирає один предмет. Потім за командою всі повертаються, розглядають решітку, визначають (мовчки!), який предмет забрали, і йдуть шукати такий самий.

### Казка про овочі

Для проведення гри необхідно мати муляжі овочів чи їх зображення.

**Вчитель:** Вирішив одного разу Помідор зібрати військо з овочів. Пришло до нього багато охочих, тому Помідор сказав: «У першу чергу до війська приймуть тих, хто збагачує ґрунт азотом». Які це культури?

**Діти:** Боби, квасоля, соя...

**Вчитель:** Далі Помідор запросив до війська ті овочі, що їх використовують для приготування борщу.

*(Діти вибирають муляжі чи картинки цих овочів).*

Військо потребувало поповнення. Але Помідор поставив умову: «Я прийшло до війська тих жителів городу, з яких людина використовує листя».

*(Діти називають петрушку, салат тощо).*

Коли Помідор ще раз оголосив набір до війська, то він запросив рослини, з яких можна зробити салати. Далі запросив родину гарбузових.

*(Діти називають гарбузи, кабачки, патисони)...*



Завдання можуть бути різноманітними.

...Велике-превелике військо зібрав Помідор. Але вояки почали хворіти. І тому Помідор гукнув рослини, які мають фітонциди для боротьби зі шкідливими мікробами. Які це рослини? (Часник, цибуля, хрін...).

Що далі трапилося з військом Помідора?

*(Діти закінчують казку).*

### **Ботанічне лото**

Лото складається з кількох великих карток, поділених на клітинки, та комплекту невеликих карток до них (за кількістю клітинок на великих картках).

На маленьких картках треба намалювати листя різних дерев або кущів: наприклад, дуба, бука, берези, вільхи, липи, клена, смородини, малини та ін. На великих картках подати зображення цих дерев або кущів чи написати їхні назви. Учасники гри повинні визначити, яка рослина має таке листя.

Для цієї гри можна використати також листя різних рослин, зібраних під час екскурсії або походу. Його спочатку засушують, а потім наклеюють на картки і вкривають целофаном.

Таким же способом можна виготовити лото «Чия це квітка?», «Чий це плід?» тощо.

## **ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ**

*Лазарева С. В., координатор*

*Чернівецької обласної організації*

*Всеукраїнської дитячої спілки «Екологічна варта»*

### **Вітер віє**

Діти стають у коло, обводять місце навколо себе крейдою. Один (ведучий) залишається без кола, він говорить:

- Вітер віє на того, хто біля дерева!
- Вітер віє на того, хто любить квіти!

Усі, хто любить квіти, міняються місцями. Хто залишився, пропонує тему.

### **Дощ**

Усі в колі. Ведучий іде по колу і пропонує рухи. Всі відтворюють їх, коли повз них проїде ведучий:

- тертя рук;
- плескання по стегнах;
- тупання ногами;
- клацання пальчиками.

Разом ці звуки імітують шум дощу, грози, інших природних явищ.

### **Летіла пташка**

Діти стають в коло, кожна дитина називає себе яким-небудь деревом. Ведучий тримає в руках іграшкову пташку і промовляє:

– Летіла пташка, і на липу сіла, на липі трішки посиділа та й на вербу полетіла! (передає пташку дитині, яка назвала себе вербою).

Гра продовжується до тих пір, поки всі діти не передадуть пташку одному з дітей. Можна використовувати варіант «Летів метелик, летів і на ромашку сів...».

### **Хвилі тепла**

Діти стають у два кола. В середину виходить дитина в ролі сонечка. Перше коло підходить до сонечка і гладить його руками-промінцями, повільно переходячи в хвилю тепла, що відкочується. Потім накочується хвиля другого кола. Гра – релаксація.

### **Чарівні окуляри**

Діти одягають уявні «чарівні окуляри» і описують, що вони «бачать» перед собою на відстані 1–3 км. Визначають сторони горизонту, описують ландшафт.



## ЗАПИТАННЯ НА БРЕЙН-РИНГ

Слівінська З.С., завідувач відділу  
біології та масової роботи  
Львівського міського дитячого  
еколого-натуралістичного центру,  
Хорняк М.М., керівник гуртків  
Львівського МДЕНЦ

### СОБАКИ

1. Як в давньогрецькій міфології називався триголовий пес, який охороняв вхід у потойбічний світ? (*Цербер*).
2. Якій собаці – літературному герою поставили пам'ятник у Воронежі? (*Білий Бим, Чорне Вухо*).
3. Яка порода собак розводиться заради м'яса у Китаї? (*чау-чау*).
4. Де поставлений пам'ятник собакам, принесеним в жертву науці? (*Інститут експериментальної медицини в м. Санкт-Петербурзі*).
5. Назва якої породи собак в перекладі з англійської означає „нова відкрита земля”? (*нюфаундленд*).
6. Собакам якої професії поставлений пам'ятник в Берлінському зоопарку? (*поводирям*).
7. У якій країні собаки носять нашійник, що світиться в темряві? (*Англія*).
8. Яка релігія вважає собаку «нечистою» твариною? (*християнство*).
9. Яка порода собак отримала свою назву на честь німецького ковбасника? (*доберман*).
10. Як називається чернечий орден, назва якого в перекладі з латинської означає «Пси господні», а на гербі зображено собаку з факелом в зубах? (*домініканці*).
11. Які собаки на циркових аренах Давнього Риму боролися з левами, тиграми і навіть слонами? (*мастиф*).
12. Яка речовина в слині собаки володіє антибактеріальним ефектом і заживляє рани? (*лізоцим*).
13. В якій країні собака вважалася священною твариною? (*Давній Єгипет*).
14. У якій європейській країні існує заборона на утримання собак? (*Ісландія*).
15. Де знаходиться «Собача печера», в якій гинуть тільки собаки і кішки, а дорослі люди можуть знаходитися скільки захочуть? (*поблизу Неаполя*).
16. При купівлі якої породи собак на Заході майбутній хазяїн повинен надати в поліцію довідку про стан свого психічного здоров'я? (*бультер'єр*).
17. Найдавніша порода собак, яка згадується навіть в Біблії? (*афганський хорт*).
18. Який воєначальник мав у своєму війську собак? (*Олександр Македонський*).
19. Духів чого зображували у вигляді крилатих собак в давньоіранській міфології? (*повітря*).
20. Де знаходиться пам'ятник знаменитому сенбернару Баррі, який врятував в Альпах 40 людей? (*Париж*).

### ПТАХИ

1. Чому пір'я пінгвінів не годиться для перини? (*тому що пера нагадують луску і не мають пуху*).
2. Чому орябки в сильні морози закопуються в сніг? (*тому що під снігом вища температура*).
3. Якого птаха називають другом англійських шахтарів і чому? (*канарок відчуває отруйний рудничний газ*).
4. Хто годує пташенят „пташиним молоком”? (*голуби і пінгвіни*).
5. Які птахи виводять пташенят взимку і чому? (*шишкарі, бо поява пташенят збігається з дозріванням насіння хвойних дерев*).
6. Чому птахи уві сні не падають з дерева? (*сухожилля натягуються і пальці стискають гілку*).
7. У якого птаха „зуби” ростуть на язиці? (*у качки*).
8. У якій країні всі лебеді були власністю короля? (*Великобританія*).
9. Який птах має «руки»? (*гоацин*).
10. Який птах будує гніздо з риб'ячих кісток? (*рибалочка*).

### ССАВЦІ

1. Яка тварина є найбільш товстошкірою? (*нільський бегемот і носоріг – 2 см*).
2. Шкіра якого звіра відіграє роль своєрідного балона, який може вмщувати до 200 см<sup>3</sup> повітря? (*ондатра*).

3. Яка тварина не може потонути і чому? (*дикобраз, у нього голки всередині наповнені повітрям*).
4. Чому давня руська монета мала назву «куна»? (*спочатку замість грошей використовували хутро соболя і куніци, потім їх зображували на монетах*).
5. Чому верблюди не отримують опіків, коли ходять по піску температурою до 60–70 °С? (*мають мозолі на ногах і грудях*).
6. В раціон харчування мавп ревунів (Південна Америка) входять червоні плоди, але здобувають їх лише самки. Чому? (*самці – дальтоніки*).
7. У якого ссавця кількість зубів може коливатися від 28 до 100? (*броненосець*).
8. Який ведмідь має шерсть на стопах і чому? (*білий, щоб пересуватися по слизькому льоду*).
9. Які тварини ніколи не сплять? (*дельфіни*).
10. В якого звіра найжирніше молоко? (*сірий кіт – 53% жиру, тоді як у корови – 4%*).

### ПЛАЗУНИ І ЗЕМНОВОДНІ

1. Які жаби можуть будувати гнізда? (квакша філомедуза робить з листочків гніздо-пакетик, куди вона відкладає ікру. Дош збирається всередині, і пуголовки плавають у зеленому мішечку, як у садку. Коли виростають, вистрибують назовні. Квакша-коваль споруджує для своїх пуголовків "вавилонську вежу" із болота лапами з присосками на пальцях. Коли гніздо сягає 10 см, вона відкладає ікру. Так пуголовки захищені від хижаків).
2. Яка жаба виношує пуголовків у голосовому міхурі? (самець чилійської носатої жаби. За цей час він змушений нічого не їсти. У цьому "інкубаторі" розвиваються маленькі жабки, які потім покидають свою живу колиску через ротовий отвір, вистрибуючи одразу на велику відстань).
3. Де знаходяться пам'ятники жабам? (в Паризькому університеті Сорбонна пам'ятник жабі є відкритий ще в кінці XIX ст. Так вчені віддячили своїм помічникам за участь у безлічі досліджень та наукових відкриттів. Ще один пам'ятник жабі був поставлений понад 40 років тому в Токію, коли кількість жаб, які служили науці, досягла 100 000. До речі, пам'ятник жабі є і у Львові в ветеринарній академії по вул. Пекарській).
4. Які амфібії здатні жити в північних районах, витримуючи надзвичайно низькі температури? (не раз у викопних льодяних глинах дослідники знаходили вмержзлих сибірських кутозубів. Відтанувши, вони відігрівались і... оживали. Провівши аналіз одного такого "живого викопного", виявили, що його вік в межах від 75 до 105 років. Живуть ці дивовижні тварини і зараз при температурі –68°C!).
5. Отрута якої амфібії здатна вбити 1500 людей і зберігає свої властивості протягом 15 років? (отруту невеличкої південноамериканської жабки – листолаза використовують індіанці на полюванні для змащування стріл).
6. Яка тварина стала прототипом головного героя китайських міфів та легенд – дракона? (у холодних водах річок Японії та Китаю живе гігантська саламандра, довжина її тіла – до 1,8 м, а вага сягає 30–40 кг. Живиться червами, рибою, жабами. У неволі гігантська саламандра прожила до 130 років. На жаль, через те, що м'ясо цієї амфібії є делікатесом японської і китайської кухні, чисельність дивовижної тварини різко скорочується і вона потребує охорони).
7. Очі яких рептилій в темноті світяться? (крокодила і черепахи матамати)
8. Яка тривалість життя черепах? (зафіксовано максимум 200)
9. Яку тварину називають „живим викопним”, тому що вона виникла 220 млн років тому? (гатерія, або туатара з Нової Зеландії)
10. Яка змія зображена на емблемі медицини? (ескулапів полоз)

### КОМАХИ

1. Які комахи мають робітників, солдатів і навіть царицю? (*терміти*).
2. Яка комаха є грозою посівів і навіть згадується в Біблії як один з покарань? (*сарана*).
3. У кого вуха на ногах? (*у коника*).
4. Назвіть комаху, яка пристосувалася до тривалого життя під землею і завдає великої шкоди сільському господарству? (*вовчок або капустянка*).
5. Які комахи стали причиною смерті сирійського царя Антиоха Спіфана, кардинала Допре і взагалі через них у XX ст. загинуло майже 30 млн. людей? (*воші*).

6. Хто може підіймати вагу в 100 разів більшу за масу свого тіла? (*мурашка*).
7. Як, спостерігаючи за мурашником, можна дізнатися про наближення дощу? (*закриваються ходи*).
8. Якого метелика в наших краях часто приймають за колібри? (*бражник*).
9. Хто повне на дрібних павуків, мокриць, жаб, ящірок і птахів? (*павук-птахоїд з Південної Америки*).
10. Де на метеликів полюють з луком або рушницею? (*В Австралії та Новій Гвінеї живуть метелики орнітоптери розміром з дрозда, яких споживають у їжу*).

## РИБИ

1. Де відкладає ікру річковий вугор? (*У Саргасовому морі*).
2. Яка риба є найбільш плодючою, відкладаючи за один раз 3 млн. ікринок? (*місяць-риба*).
3. Як називається риба – „живе викопне”, спіймана в 1938 р. біля південно-східного узбережжя Африки? (*латимерія*).
4. Яких риб і чому називають „живими електростанціями”? (*електричний вугор, електричний скат і електричний сом*).
5. Яка риба з родини акулкових має назву старовинної зброї (*меч*).
6. Поясніть зміст японського прислів'я: „Хочеш з'їсти фугу – спочатку напиши заповіт”? (*фугу або риба-собака є національною японською стравою, але вона містить смертельну отруту тетродотоксин. Готують її лише досвідчені кухарі, але це часто не рятує від смерті*).
7. Самець якої нашої річкової риби будує гніздо і доглядає за мальками? (*колючки*).
8. Яка риба виношує мальків у роті? (*тиляпія*).
9. Яка риба плаває найшвидше? (*меч-риба, 36 м/с*)
10. Які риби не мають луски? (*річкові вугри, соми*).

## ЛЮДИНА

1. Що б ви порадили далекозорій людині, яка забула окуляри, але хоче прочитати кілька рядків у книзі? (*читати крізь маленький отвір у папері, щоб збільшити глибину різкості*).
2. Як глуха людина може почути звук росяля? (*прикласти паличку одним кінцем до клавіш росяля, а іншим – до голови людини*).
3. Яку роль у житті людини відіграє біль? (*попереджає людину про проблеми організму, захищаючи її*).
4. Чому без їжі людина може прожити 2-3 тижні, в деяких випадках навіть кілька місяців, а без води – тільки 4-5 днів? (*за відсутності води порушується обмін речовин і енергії, оскільки вода бере участь у багатьох обмінних процесах, за відсутності ж їжі організм може певний час використовувати запас поживних речовин*).
5. Як зміниться кількість еритроцитів у крові мешканців рівнин при потраплянні в гори? (*збільшаться, компенсуючи розрідженість повітря*).
6. Чому людина, яка перебуває на морозі в стані алкогольного сп'яніння, особливо підлягає загрози замерзання? (*алкоголь розширює судини шкіри, до неї притікає більше крові, що створює відчуття тепла, але тепловіддача різко підсилюється*).
7. Чому в спекотну погоду вітер приємний, а в холодну – навпаки? (*вітер здуває прогрітий шар повітря, який дотикається до шкіри, на зміну йому приходиться більш холодний*).
8. Чому в багатьох людей у стресових ситуаціях загострюється апетит? (*при стресі виділяються речовини, які збуджують центр голоду*).
9. У давнину підозрюваним пропонували запрягтися у своїй невинності, проковтнувши шматочок сухого хліба. Якщо це вдавалося, провина вважалася доведеною. Чому? (*суха їжа викликає дратування, і ковтання стає неможливим. При сильному хвилюванні гальмується слиновиділення і ковтальний рефлекс не спрацює*).
10. Чому при жуванні жувальної гумки притупляється відчуття голоду? (*жування стимулює центр насичення й гальмує центр голоду*).

## ЛІКАРСЬКІ РОСЛИНИ

1. У колісці з якого дерева рекомендують колісати дитину? (*з калини*).
2. Яке дерево називають сестрою сонця й світла? (*березу*).

3. Звідки отримала свою назву мати-й-мачуха? (*листя зверху гладенькі і холодні, а знизу – опушені і теплі*).
4. Назвіть чагарник, який має красиві квіти, гострі колючки і плоди, багаті на вітамін С (*шипишина*).
5. У народі цю лікарську рослину називають „нагідки”, а яка її наукова назва? (*календула*).
6. Коріння якої цінної лікарської рослини за формою нагадує людину? (*женьшень*).
7. Яку рослину називають другом мандрівника? (*подорожник*).
8. З якої лікарської рослини можна виготовити салат, каву і навіть ліки для поліпшення апетиту? (*кульбаба*).
9. Яку рослину-бур'ян з трикутними плодами-стручечками використовують як засіб для зупинки кровотечі? (*грицики, пастуша сумка*).
10. Назвіть болотну рослину, яка використовується для лікування туберкульозу, захворювань шлунка, кишківника та нирок, лікування суглобів, а також як галюциногенний засіб? (*багно болотяне*).

### ЗАГАЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Що означає в перекладі назва гіпопотама? (*„річковий кінь”*).
2. Назвіть найвищу в світі траву, яку в середньовічному Китаї використовували для страти злочинців? (*бамбук*).
3. Чим живляться жаби взимку? (*нічим, жаби взимку сплять*).
4. Яка тварина має три ока? (*гачерія має тім'яне око*).
5. У багатьох зоопарках світу в клітці з товстих металевих прутів висить табличка „Найнебезпечніший хижак на Землі”. Що можна побачити у цій клітці? (*дзеркало з власним відображенням*).
6. Яка тварина – єдина з котячих – не вміє втягувати пазури? (*гепард*).
7. Чому в холодну погоду птахи „настовбурчуються”? (*пера піднімаються, між ними містяться більше повітря, поліпшується теплоізоляція і зменшуються втрати тепла*).
8. Яка тварина має найбільшу кількість зубів? (голий слизень – 30 тис. зубів).
9. Чому більшість метеликів, сідаючи, складає крила? (*ззовні тьмянише забарвлення*).
10. У якому старовинному замку піклуються про круків – живих свідків історії? (*Тауер, Лондон*).

### Вікторина «Пташине царство»

1. Назвіть найбільшого хижого птаха в міському середовищі, самка якого завбільшки за курку? (*великий яструб*).
2. Який птах видає гарні флейтові звуки та звук, схожий на крик кішки, які наступили на хвіст? (*іволга*).
3. Ворогами якого птаха є великі орли і крокодили? (*лелеки*).
4. У яких птахів старші пташенята можуть поїдати молодших? (*сови*).
5. Назвіть птаха, який видає голос, схожий на людський сміх? (*самка зозулі*).
6. Чому перелітні птахи прилітають в місто раніше, ніж в дикій природі? (*раніше розпускаються рослини через тепло*).
7. Який птах при небезпечі лягає на землю, розпластавши крила і піднявши вгору дзьоб? (*одуб*).
8. Який звичайний для міста птах замазує глиною вхід в дупло? (*повзик*).
9. Що означає, якщо ви на вулиці почули ревіння лева, трубний голос слона чи інші африканські звуки? (*спів іпака*).
10. Гнізда якого птаха в деяких країнах збирають, щоб виготовляти з них домашні тапочки? (*ремез*).

### Вікторина «Наші друзі»

1. Як в давньогрецькій міфології називався триголовий пес, який охороняв вхід у потойбічний світ? (*Цербер*).
2. Якій собаці – літературному герою поставили пам'ятник у Воронежі? (*Білий Бим, Чорне Вухо*).
3. Яка порода собак розводиться заради м'яса у Китаї? (*чай-чай*).
4. Де поставлений пам'ятник собакам, принесеним в жертву науці? (*інститут експериментальної медицини в м. Санкт-Петербурзі*).

5. Назва якої породи собак в перекладі з англійської означає «нова відкрита земля»? (*ньюфаундленд*).
6. Собакам якої професії поставлений пам'ятник в Берлінському зоопарку? (*поводирям*).
7. У якій країні собаки носять нашійник, що світиться в темряві? (*Англія*).
8. Яка релігія вважає собаку „нечистою” твариною? (*християнство*).
9. Яка порода собак отримала свою назву на честь німецького ковбасника? (*доберман*).
10. Як називається чернечий орден, назва якого в перекладі з латинської означає „пси господні”, а на гербі зображена собака з факелом в зубах? (*домініканці*).
11. Які собаки на циркових аренах Давнього Риму боролися з левами, тиграми і навіть слонами? (*мастиф*).
12. Яка речовина в слині собаки має антибактеріальний ефект і заживляє рани? (*лізоцим*).
13. В якій країні собака вважалася священною твариною? (*Давній Єгипет*).
14. У якій європейській країні існує заборона на утримання собак? (*Ісландія*).
15. Де знаходиться „Собача печера”, в якій гинуть тільки собаки і кішки, а дорослі люди можуть знаходитися скільки захочуть? (*поблизу Неаполя*).
16. При купівлі якої породи собак на Заході майбутній хазяїн повинен представити в поліції довідку про стан свого психічного здоров'я? (*бультер'єр*).
17. Найдавніша порода собак, яка згадується навіть в Біблії? (*афганський хорт*).
18. Який воєначальник мав у своєму війську собак? (*Олександр Македонський*).
19. Духів чого зображували у вигляді крилатих собак в давньоіранській міфології? (*повітря*).
20. Де знаходиться пам'ятник знаменитому сенбернару Баррі, який врятував в Альпах 40 людей? (*Париж*).

## Гра «Рівні»

Матюшенко Г.В., завідувач відділу  
екології та масової роботи  
Львівського ОДЕНЦ

### I. Рівень «Курчатко» (13 точок)

- 1) Розрізнити 5-ох птахів за силуетами;
- 2) Розрізнити 4-ох птахів у природі;
- 3) Зробити і повісити годинничку;
- 4) Створити 2 комп'ютерні презентації (не обов'язково по тваринах);
- 5) Придумати вірш про тварин або гурток;
- 6) Взяти участь принаймні в двох конкурсах (заходах);
- 7) Взяти участь у дослідницькій роботі гуртка;
- 8) Зробити щонайменше 2 вагомні добрі справи;
- 9) Організувати захід для гуртка;
- 10) Знайти 5 статей про природу;
- 11) Зібрати колекцію (пір'я, рослин тощо);
- 12) Знайти 5 фото тварин;
- 13) Написати додатковий тест.

*Тепер ти здобув (ла) рівень «Курчатки»!  
Не зупиняйся на досягнутому!*

### II. Рівень «Пінгвінчик» (13 точок)

- 1) Розрізнити 10-ох птахів за силуетами;
- 2) Розрізнити 8-ох птахів у природі;
- 3) Зробити і повісити штучну гніздівлю;
- 4) Створити 2 комп'ютерні презентації (обов'язково по тваринах);
- 5) Придумати пісню про тварин або гурток;
- 6) Взяти участь принаймні в одному конкурсі (заході) закладу;
- 7) Взяти участь хоча би в одній науковій конференції;
- 8) Зробити щонайменше 5 вагомних добрих справ;

- 9) Організувати вагомий захід для гуртка;
- 10) Знайти 10 статей про природу;
- 11) Провести екскурсію;
- 12) Знайти 10 фото тварин;
- 13) Написати добре додатковий тест.

*Тепер ти здобув (ла) рівень „Пінгвінчик”!  
Не зупиняйся на досягнутому!*

### **III. Рівень «Пташеня» (13 точок)**

- 1) Розрізнити 10-ох тварин за фото;
- 2) Розрізнити 8-ох тварин у природі;
- 3) Зробити 2 годівнички і штучні гніздівли;
- 4) Взяти щонайменше один раз участь в „Зеленій толоці”;
- 5) Посісти призові місця щонайменше в двох конкурсах гуртка;
- 6) Посісти призове місце принаймні в одному конкурсі закладу;
- 7) Посісти призове місце на науковій конференції;
- 8) Зробити щонайменше 10 вагомих добрих справ;
- 9) Взяти участь у виставі;
- 10) Написати 2 статті про природу;
- 11) Провести екскурсію (поза межами закладу);
- 12) Зробити 10 фото тварин;
- 13) Написати додатковий тест.

*Тепер ти здобув (ла) рівень «Пташеняти»!  
Не зупиняйся на досягнутому!*

### **IV. Рівень «Орел» (13 точок)**

- 1) Розрізнити 5-ох птахів за голосами;
- 2) Розрізнити 5-ох тварин за слідами;
- 3) Зробити і повісити по чотири годівнички і штучних гніздівли;
- 4) Створити хоча би 2 методичні розробки для гуртка;
- 5) Посісти призові місця хоча би в чотирьох конкурсах гуртка;
- 6) Посісти призові місця принаймні в двох конкурсах (заходах) закладу;
- 7) Відбути щонайменше один літній табір без зауважень;
- 8) Зробити щонайменше 20 вагомих добрих справ;
- 9) Зіграти щонайменше дві ролі у виставі;
- 10) Написати щонайменше 5 статей про природу і гурток;
- 11) Провести екскурсію (не для гуртка);
- 12) Зробити 20 фото тварин;
- 13) Написати відмінно додатковий тест.

*Тепер ти здобув (ла) рівень «Орел»!  
Не зупиняйся на досягнутому!*

## **Вікторина «Тварини в місті»**

*Хорняк М.М., керівник гуртків*

1. Шкіра якого ссавця виконує функцію своєрідного балона, який може вміщувати до 200 см<sup>3</sup> повітря? (*ондатра*).
2. Де у Львові знаходиться пам'ятник жабі? (*у ветеринарній академії по вул. Пекарській*).
3. У кого вуха на ногах? (*у комах коника*).
4. Які комахи стали причиною смерті сирійського царя Антиоха Єпіфана, кардинала Дюпре і взагалі через них у ХХ ст. загинуло близько 30 млн людей? (*воші*).
5. Назвіть комаху, яка пристосувалася до тривалого життя під землею і завдає великої шкоди сільському господарству? (*вовчок або капустянка*).
6. Якого метелика в наших краях часто приймають за колібрі? (*бражник*).

7. Самець якої нашої річкової риби будує гніздо і доглядає за мальками? (*колюшки*).
8. Яка тварина має найбільшу кількість зубів? (*голий слизень – 30 тис. зубів*).
9. Назвіть найбільшого хижого птаха в міському середовищі, самка якого завбільшки за курку? (*великий яструб*).
10. Яку тварину називають „водяним шуром”? (*водяну полівку*).
11. Найбільший ворог білки? (*куниця*).
12. Які тварини мають античні імена: Дріада, Ікар, Галатея, Мегера, Аврора, Мелеагр, Мнемозина, Поліксена та ін.? (*метелики*).
13. Який птах видає гарні флейтові звуки та звук, схожий на крик кішки, який наступили на хвіст? (*Вивільга*).
14. Назвіть двох хижих тварин, яких можна розрізнити за чорною плямою на хвості. (*ласка і горностай*).
15. Який хижий звір є окрасою швейцарських міст і підготовується спеціальними міськими службами? (*лисиця*).
16. Ворогами якого птаха є великі орли і крокодили? (*лелеки*).
17. Яка тварина найбільше страждає від укусів кліщів і її навіть використовують для виявлення щільності кліщів у лісі? (*іжак*).
18. У яких птахів старші пташенята можуть поїдати молодших? (*сови*).
19. Назвіть птаха, який видає голос, схожий на людський сміх? (*самка зозулі*).
20. Чому перелітні птахи прилітають в місто раніше, ніж в дикій природі? (*раніше розпускаються рослини через тепло*).
21. Який птах при небезпечі лягає на землю, розпластавши крила і піднявши вгору дзьоб? (*одуд*).
22. Який звичайний для міста птах замашує глиною вхід в дупло? (*повзик*).
23. Що означає, якщо ви на вулиці почули ревіння лева, трубний голос слона чи інші африканські звуки? (*спів шпака*).
24. Які тварини в'ють гнізда на траві, подібно до птахів? (*миша крихітна*).
25. Яка тварина, звичайна у місті, занесена в міжнародну Червону Книгу через надмірну любов європейців до юшки, виготовленої з неї? (*болотяна черепаха*).

### Запитання на кмітливість:

- a. Як робота водоканалу впливає на зимуючих неводоплавних птахів? (*там, де пролягають водопровідні труби, утворюється острівець зелені, де й гуртуються птахи.*)
- b. Колись в Україні за рік добували до 3 млн шкірок цієї тварини, причому різних кольорів: чорний, коричневий, рудий, жовтий, білий і навіть рожевий. Назвіть цю тварину, звичайну у місті (*кріт європейський*).
- c. Гнізда якого птаха в деяких країнах збирають, щоб виготовляти з них домашні тапочки? (*ремець*).
- d. Яких тварин в Давній Греції використовували для визначення гостроти слуху: якщо людина чула їхні звуки, її зараховували до воїнів, якщо ні – вважали старою і непридатною для війни? (*кажани*).
- e. Назвіть національного птаха англійців, названого за іменем Робін Гуда (*robin*), про якого в середньовічній Англії існувала легенда, що він знаходить загиблих воїнів і прикриває їм очі мохом? (*вільшанка*).
- f. Нора цієї тварини являє собою складну систему ходів. У ній може бути понад 10 входів. Гніздова камера, де спить сам звір, знаходиться на глибині не менше 2 м і на відстані 8 м від входу в нору. Ця тварина зрідка оселяється в приміських лісах, зокрема, у Львові вона деякий час жила у Вінницькому лісі. Назвіть цю тварину. (*борсук*).
- g. Як в нашій міській водойми можуть потрапляти рідкісні екзотичні рослини? (*на лапах перелітних птахів*).
- h. Ця тварина занесена до Червоної книги України, хоча і не існує на її території. Єдині дві особини, які колись зайшли в Україну, були відправлені у музеї, а Національний Банк України в 1999 р. випустив пам'ятну монету із зображенням цієї тварини. Належить вона до давньої африканської групи тварин, які в наших краях не мають родичів, але дуже по-

дібні на звичайного миського звіра. Самі вони так само часто трапляються у містах. Що це за тварини? (*соні, або вовчки. На монеті була зображена садова соня*).

- i. Назвіть двох тварин, звичайних у місті, одна з яких є вихідцем з тропічних лісів і найближчим родичем африканських ткачків, а друга початково жила в Америці, звідки прийшла в Європу через Мексиканський перешийок на місці сучасної Берингової протоки? (*горобець хатній і білка*).
- j. Цей птах ще півстоліття тому був одним з найбільш таємничих і рідкісних в Європі. Для гніздування він обирав найглухіші ділянки лісу. Любителі пташиного співу, щоб почути його прекрасну флейтову пісню, ночами продиралися через непролазні хащі, ламаючи ноги та годуючи комарів власною кров'ю. Казали, що варто почути спів рідкісного птаха – і після цього можна помирати. Тепер же таємничого співака, запис пісень якого раніше слухали хіба що на платівках, можна побачити в кожному парку в місті. А в Західній Європі цей птах почав заселяти міста ще в 1940–50-ті рр. Назвіть цього звичайного зараз в місті птаха (*чорний дрізд*).

## ЩО? ДЕ? КОЛИ?

*Хорняк М.М., керівник гуртків  
Львівського МДЕНЦ,  
Матюшенко Г.В., завідувач відділу  
екології та масової роботи  
Львівського ОДЕНЦ*

1. В Євпаторії, Ялті, Одесі є заклади, в яких артисти найбільше полюбують музику і рибу. Про що іде мова? (*дельфінарії*).
2. Для свині це хвороба, для лисиці – представник третього царства, для вовка – лісова тваринка, для собаки – механічна деталь. А для бика? (*бичок, недокурок: усі слова є зменшувальними назвами тварин*).
3. Назвіть хижака, який селиться на болотах, полює на комах і виробляє кисень? (*росичка*).
4. Кількість мешканців цього будинку не порохувати, але усі вони – сім'я. Вони не виносять роздратування свого хазяїна, і він може постраждати. Хто вони? (*бджоли у вулику*).
5. У відомій казці п'ятеро великих не змогли зробити того, що зробив один маленький. Якщо ви здогадалися, хто цей маленький, назвіть його найбільшого ворога (*кішка – ворог мишки, „Ріпка”*).
6. З чим можна у співвідношенні порівняти людину і Останкінську телевежу? (*терміт і термітник*).
7. Бражник „мертва голова” єдиний серед метеликів володіє певною властивістю. Яка це властивість, якщо відомо, що вона притаманна будь-якій голові, крім мертвої? (*пищить, кричить*).
8. У «чорному ящику» знаходиться предмет, який калан і гриф використовують для добування їжі, південні птахи – для побудови гнізд, а деякі наші птахи – замість зубів. Що лежить у „чорному ящику”? (*камінь*).
9. Харків, Одеса, Рівне, Черкаси, Ялта, Миколаїв... Знайдіть закономірність і назвіть місто, якого не вистачає в цьому списку. (*Київ – за наявністю зоопарку*).
10. По цій тоненькій мікроскопічній канавці тече рідина, яка протягом багатьох століть закривала цивілізацій шлях в Африку, і яка зіграла величезну роль у загибелі культур Давньої Греції і Давнього Риму. Про що так образно сказав один з мандрівників? (*Комариний хоботок*).
11. У „чорному ящику” можна побачити тварину, яка є символом Великодня в Польщі та інших католицьких країнах, і справжнім бичем однієї з південних країн. (*Кролик*).
12. Пригадайте відомого усім птаха, латинська назва якого в перекладі означає „безногий”, англійська співзвучна з прізвиськом відомого британського письменника, російська є наслідуванням його голосу, а українська підкреслює характерну особливність будови птаха, яку найкраще видно у польоті. (*Серпокрилець – стриж, Swift, Apus apus*).
13. В книзі відомого письменника-натураліста Джеральда Даррелла „Тільки звірі” є розділи під назвами „Логово левів”, „Високомірність верблюда”, „Гарцюючі гну”, „Живописний...”. Хто? Продовжіть назву. (Жираф – усі слова починаються з однієї букви).



## Велика Еколого-Природознавча Розвага (ВЕПР)

Хорняк М.М., керівник гуртків  
Львівського МДЕНЦ

- Поділ на команди шляхом пантоміми **10 хв.**  
Обирання капітана і назви команд **5 хв.**
1. Аукціон термінів (конкурс капітанів): **по 1 балу** **10–15 хв.**
- **Паразитизм** – співіснування, при якому розвиток одного організму відбувається за рахунок іншого (комар, блоха, воша, пухойд, клоп, гедзь, мінога, аскарида, ціп'як, гострик, печінковий сисун, омела, Петрів хрест, зарази́ха, орхідея).
  - **Симбіоз** – взаємовигідне співіснування організмів (мікориза, бульбочкові бактерії, бактерії в апендиксі, рак-самітник і актинія, медоїд і медовказчик, риба-прилипало і акула, кулик і крокодил, чаплі і антилопи, мурахи і попелити, терміти і джугиткові).
  - **Біоніка** – наука, яка комплексно вивчає принципи дії живих систем з біологічної, фізичної і хімічної точки зору для подальшого моделювання і використання їх в техніці (дельфін і підводний човен, птах і літак, вертоліт і бабка, радіолокатор і кажан, дзвін і дзвіночок, прилади для визначення швидкості літаків і фасеткове око комах);
  - **Синантропи** – тварини, пов'язані з людиною, її житлом чи культурним ландшафтом (сілська ластівка, сизий голуб, садова горлиця, хатній горобець, хатня миша, сірий пацюк, рудий тарган, постільний клоп, кімнатна муха).
  - Додаткові запитання: **адаптація** – процес пристосування організмів до умов існування і органів до виконання певних функцій; акліматизація – пристосування тварин до нових умов існування.
2. LG-Еврика (1 тема з 6 витягується, 1 підтема з 6 обирається, по 10 запитань). **1 бал за питання** **30–40 хв.**
3. Фільм про птахів **1 бал за птаха** **15–20 хв.**
4. Що? Де? Коли? 13 запитань **13 б.** **30 хв.**
5. Ситуації (13 ситуацій, оцінюється гумор – 3 бали, логіка – 4 бали, правильність – 5 балів). **30–40 хв.**
6. Малювання законів США: **до 5 б.** **10–15 хв.**
- В Айдахо заборонено рибалити, сидючи на верблюді;
  - В Аризоні заборонено класти спати осла у ванній;
  - У Нью-Йорку заборонено полювати на кроликів з трамваю;
  - В Каліфорнії не можна лизати жаб і роцух;
  - У Балтіморі не дозволяється приходити в театр з левами;
  - У Сан-Франциско забороняється випускати на вулицю слонів, хіба що на повідку;
  - У м. Менвілл (Нью-Джерсі) заборонено пропонувати сигарети і алкоголь тваринам у зоопарку;
  - У Нью-Орлеані не можна прив'язувати крокодилів до гідрантів;
  - В Техасі не дозволяється стріляти по бізонах з другого поверху готелю;
  - В Алясці забороняється будити ведмедів, щоб їх фотографувати, і викидати лосів з літака;
  - В Толідо (штат Огайо) заборонено кидатися жабми і зміями.
7. «Робінзони»: Амазонська сельва, африканська савана, індійські джунглі, далекосхідна тайга. **5 б.** **20–30 хв.**
8. Знайди помилки! **5 б.** **10 хв.**
9. Скільки птахів? **5 б.** **10–15 хв.**
10. Екологічний плакат **5 б.** **10 хв.**
11. Знайди птахів! **По 0,5 б. за птаха** **20 хв.**
12. Етапи: Львів, Ліон, Сінгапур: **10–15 хв.**
- Назвіть три географічні об'єкти, які походять від назви однієї тварини. Перший – це європейське місто, в якому зберігається декілька тисяч зображень цієї тварини, другий – місто, назва якого походить від англійської назви тварини, а третій – це місто, яке одночасно є азіатською державою.
  - Фото
  - Ця тварина колись була печерною, потім проживала на двох континентах і попала на більшість геральдичних об'єктів світу. Зараз вона живе лише на одному континенті і в більшості зоопарків, а ще незаслужено носить чужий титул.

- Перше місто було засноване давньоруським князем і назване на честь його родича, але на своєму гербі має загадану тварину. Друге місто розташоване на південному сході Франції і теж містить багато зображень цієї тварини. Місто-держава площею 640 км<sup>2</sup> розташоване в південно-східній Азії на 50 островах і містить безліч музеїв і розваг для туристів.

**Відповідь з першого етапу – 5 балів, другого – 4, третього – 3, четвертого – 2. Неповна відповідь на 1 або 2 бали нижче.**

13. Зібрати картину, за назву – додатково **1 бал**, за автора – **2**. Назвати якомога більше об'єктів. (І. Левітан «Березень», А. Саврасов «Граки прилетіли», І. Шишкін «Ранок в лісі», І. Шишкін «Жито»).

Підведення підсумків

Слово журі

Нагородження переможців

**По 0,5 б. за об'єкт**

**20–30 хв.**

**10 хв.**

**10–15 хв.**

**15–20 хв.**

## **Знайдіть у тексті назви 20 видів птахів**

*Хорняк М.М., керівник гуртків*

*Львівського МДЕНЦ,*

*Матюшенко Г.В., завідувач відділу  
екології та масової роботи*

*Львівського ОДЕНЦ*

Якось учні звичайної міської школи вирушили на екскурсію. Педагог **Ольга Гаврилівна** привезла дітей на берег річки. Тут було дуже гарно: поряд з річкою розкинувся мішаний ліс, де пишню цвіли астрагал, калина і акація, на траві, наче **сніг уранці**, лежала блискуча роса, а посеред галяви ни здіймався красень-кедр і здоровенний товстий дуб. Перш ніж вирушити до річки, вирішили відпочити: розпалили вогнище і зварили **чай**. **Катя** сказала, що хоче піти пошукати гнізда берегових ластівок:

– Я дуже люблю ластівок, – сказала вона, – вони гніздяться в мене прямо під дахом. А на даху ми встановили для лелек колесо. **Кілька** років лелеки гніздувалися спокійно, а зараз їх чомусь немає. А **колесо важке**, і ніхто не хоче його знімати...

– Добре, ти можеш сходити до річки, – погодилася викладачка. – Берегових ластівок можна побачити нечасто. А от **Олегу** сказали, що в цих місцях трапляються бобри. А хто знає, чим гризе **бобер**?

– **Кутніми** зубами, – відповів **Йосип**. – Вони дуже розвинені і легко перекушують стовбури.

– Правильно, – погодилася **Ольга Гаврилівна**. – А може, ви знаєте, **чи живуть** у цих місцях вовки?

– Звичайно, ні, – сказав **Володя**. – **Телята** і корови спокійно пасуться неподалік, отже, вовків тут немає.

– Ти маєш рацію, але все одно треба бути обережними. А тепер – вперед, до озера!

Біля озера діти розділилися. Хлопці пішли ловити раків, дівчата вирішили посидіти на березі, **хоча пляжу** поряд і не було, а **шукачка** пригод **Катя** вирушила на пошуки ластів'ячих нірок. Викладачка сіла на траву і почала розповідати про річки, на яких вона була. І **Орель**, і **Дніпро**, і **Волга**, і **Амур** – де тільки вона не побувала! Дітям було дуже цікаво слухати, але раптом почувся крик:

– **Олег рака** зловив!

Усі побігли до хлопця, який тримав у руках величезного рака.

– Ого, який великий **рак!** **Руками** його краще не чіпати! – закричала **Ольга Гаврилівна**, але було пізно. **Рак** схопив **Олега** за палець.

– **Володю**, ти мені **даш паке**т? – запитав **Олег**. – Я покладу цього рака туди, а коли повернемося, **попрошу лікаря** оглянути рану від його клешнів.

Незважаючи на його обіцянку, вчителька вирішила не ризикувати, і відвезла дітей до школи. Так і закінчилася їхня перша екскурсія на річку.

**БРЕЙН-РИНГ**

*Хорняк М.М., керівник гуртків  
Львівського МДЕНЦ*

1. У ескімосів затоки Лангтон подвигом вважається дві речі: вбивство індіанця і... (*кота*).
2. Хто в Давньому Єгипті мав перейти дорогу армії фараона, щоб вона повернула назад? (*жук-скарабей*).
3. Чому при будівництві пірамід давні єгиптяни не використовували коней? (*з'явилися в середині I тис. до н.е.*).
4. На півночі Росії монахи їли м'ясо одного звіра, мотивуючи це тим, що він частково вкритий лускою, як риба. Кого ж, на їхню думку, можна було споживати під час посту? (*бобра*).
5. На Філіппінах християнські місіонери примушували вирубувати дерево, яке заміняло абorigенам усе: з нього виготовляли вино і оцет, варення і салат, одяг і канати, папір і меблі, масло і посуд, чорнила і молоко... Яке ж дерево називали „деревом лінохів“? (*кокосову пальму*).
6. Де гриб підберезник жартома називають „надберезником“ і чому? (*у Заполярному краї, де ростуть карликові берези*).
7. Колись відому ранньовесняну квітку називали „королем рослин“. Вона цінувалася дорожче від золота. Прянощі з неї коштували в 15 разів більше, ніж чорний перець. Венеціанським дожам під страхом смерті заборонялося приймати її в подарунок як надзвичайно велику цінність, а спеціальний указ передбачав споживання не більше 1 г в рік на одну людину. Назвіть цю рослину (*шафран*).
8. У 2004 р. в Великобританії прощалися з останнім учасником Кримської війни 1854 р. Як це можливо? (*учасник – черепаха Тімоті*).
9. Яких тварин у давньому Китаї використовували замість годинників? (*кішки – у них шири-на зіниць залежить від освітлення*).
10. Арабський мислитель XVIII ст. Абу-ль-Фарадж виділив чотири стадії сп'яніння: павич, мавпа, лев і... (*свиня*).
11. Які комахи призвели до смерті сирійського царя Антиоха Єпіфана, кардинала Допре та ін.? (*воші*).
12. Чому укус хом'яка небезпечніший, ніж хижого звіра? (зуби зігнуті, утворюється рвана рана, яка погано загоюється).
13. Яка нічна тварина, розрихлюючи ґрунт, допомагає росту молодих дерев? (*Кабан*).
14. Назва якої квітки в перекладі з латинської означає „стакан для викидання гральних костей“? (*рябчик шаховий*).
15. Назвіть океанічного птаха, який приносить для свого єдиного пташеняти іграшки? Пташеня насиджують 63 дні, а в гнізді воно знаходиться 9 місяців. Який це птах? (*мандрівний альбатрос*).
16. Замалуйте на малюнку чорне оперення ворони.
17. У „чорному ящику“ знаходиться аналог „блискавки“ для одягу, за винахід якої американський винахід В.Джудсон між 1893 і 1905 рр. отримав 5 патентів? (*перо птаха*).
18. Як відрізнити варене яйце від сирого? (покрутити на місці).
19. Комахи не розрізняють червоної колір, але більшість тропічних рослин забарвлені саме так. Як вони запилюються? (*колібрі, нектарниці*).
20. Чому в деяких селах жаб поміщають в молоко? (*виділяють речовини, які володіють бактерицидними властивостями*).
21. Яку табличку за порадою психологів зняли у паризькому метро, після чого знизилася кількість самогубств? (*„Виходу немає“*).
22. За висловлюванням Б.Шоу: „Старіти нудно, але це єдиний засіб...“. Закінчіть думку. (*...Жити довго*).
23. Яка тварина на Сході символізує багатство і процвітання? (*пацюк*).
24. У зоопарку Нью-Йорка на одній з кліток висить табличка „Найнебезпечніший хижак Землі“. А що можна побачити всередині клітки? (*дзеркало*).
25. Чому кажани літають довкола ліхтарів, якщо вони не потребують світла? (*довлять нічних метеликів*).
26. Чому птах не може вилетіти з глибокої криниці? (*не летить по прямій*).

**Останній мільйон**

*Хорняк М.М., керівник гуртків  
Львівського МДЕНЦ,  
Матюшенко Г.В., завідувач відділу  
екології та масової роботи  
Львівського ОДЕНЦ*

**1**

1. Яка книга забороняє їсти свинину:  
a. Коран;  
b. Книга рекордів Гіннеса;  
c. „Свиноводство”;  
d. Кулінарна книга
2. Дію чого не вивчають на свині:  
a. Радіації;  
b. Куріння;  
c. Алкоголю;  
d. Наркотиків.
3. Якої ваги може досягати свиня?  
a. 4 кг;  
b. 20 кг;  
c. 100 кг;  
d. 200 кг
4. У якій релігії свиня є нечистою твариною:  
a. Буддизм;  
b. Християнство;  
c. Мусульманство;  
d. Індуїзм
5. Скільки видів свиней існує на Землі:  
a. 4;  
b. 8;  
c. 16;  
d. понад 50.
6. Де вперше з’явилася посада свиновода:  
a. У римських імператорів;  
b. У єгипетських фараонів;  
c. У європейських підприємців;  
d. У арабських падишахів.
7. Хто назвав свиню „найбільш нервовою твариною, яка оточує нас”:  
a. Т. Шевченко;  
b. Петро І;  
c. Ч. Дарвін;  
d. А. Павлов.
8. Який подвиг Геракла пов’язаний зі свинею:  
a. Подолав Лернейську Гідру;  
b. Почистив Авгієві конюшні;  
c. Зловив Псофиду;  
d. Побував у Гесперид.
9. Які види диких свиней ховаються в норах:  
a. Пекарі;  
b. Бородавочник;  
c. Дикий кабан;  
d. Бабіруса.
10. В якій країні свиней розважають пластмасовими ляльками-невалашками:  
a. Канада;  
b. Україна;  
c. Данія;  
d. Чехія.
11. Атрибутом якого давньогрецького персонажа є кабан:  
a. Зевс;  
b. Артеміда;  
c. Адоніс;  
d. Гефест.
12. Де у Львові можна побачити зображення кабана:  
a. Оперний театр;  
b. Успенська церква;  
c. Пл. Ринок;  
d. Готель „Жорж”.
13. Де поставлений пам’ятник свині:  
a. В Польщі;  
b. В Білорусі;  
c. В Канаді;  
d. В Англії.

**2**

1. Якими народжуються малята кабана:  
a. Смугастими;  
b. Плямистими;  
c. В клітинку;  
d. В горошок.
2. Чим вигодували свиней у Франції:  
a. Трюфелі;  
b. Шампінйони;  
c. Пиріжки;  
d. Тістечка.

3. Яка роль дикого кабана у природі:
  - a. Допомогає пророщувати насіння;
  - b. „Саджає” берези;
  - c. Захищає ліс від шкідників;
  - d. Поїдає небезпечні рослини і гриби.
4. Скільки місяців поросята п'ють молоко матері:
  - a. 2;
  - b. 3;
  - c. 4;
  - d. 12.
5. Що таке „калкан”:
  - a. Захисний „панцир” свиней;
  - b. Підшкірний жир;
  - c. Сало з задньої частини свині;
  - d. Пристрій для ловлі кабанів.
6. Скільки може проплести дикий кабан:
  - a. Менше 1 км;
  - b. 2-3 км;
  - c. 5-6 км;
  - d. понад 10 км.
7. Хто, за давньогрецькою легендою, вбив страшного вепра:
  - e. Одиссей;
  - f. Геракл;
  - g. Мелеагр;
  - h. Ахілл.
8. Яка єдина копитна тварина залишилася на о. Мадагаскар:
  - a. Бегемот;
  - b. Пекарі;
  - c. Китицевуха свиня;
  - d. Бородавочник.
9. Якою по рахунку людина приручила свиню в хронології історії людства:
  - a. Першою;
  - b. Другою, після собаки;
  - c. Третьою, після коня;
  - d. Четвертою, після корови.
10. Де живе бабіруса:
  - a. о. Цейлон;
  - b. о. Целебес;
  - c. о. Мадагаскар;
  - d. о. Калімантан.
11. В якій країні власник свині повинен розважати її музикою і іграшками:
  - a. Франція;
  - b. Польща;
  - c. Англія;
  - d. Японія.
12. Який народ на Різдво випікає з тіста порося:
  - a. Поляки;
  - b. Англійці;
  - c. Німці;
  - d. Турки.
13. У якого народу досі зберігся культ свині:
  - a. Зулуси;
  - b. Маорі;
  - c. Папуаси;
  - d. Ацтеки.

**3**

1. Яка тварина нагадує свиню:
  - a. Архар;
  - b. Шакал;
  - c. Шимпанзе;
  - d. Карликовий бегемот.
2. Хто, за повір'ям, перетворюється на поросят і переслідує на тому світі жінок:
  - a. Їхні свекрухи;
  - b. Ображені ними чоловіки;
  - c. Діти, вбиті до народження;
  - d. Діти, які не слухалися маму.
3. На якій відстані свиня відчуває присутність куріпки:
  - a. 3-4 м;
  - b. 12-13 м;
  - c. до 36 м;
  - d. до 52 м.
4. Що не є кормом для дикого кабана:
  - a. Черви і жуки;
  - b. Цибулини і коріння;
  - c. Мертва риба і змії;
  - d. Жолуді і шишки.
5. Яка свиня є найбільшою в світі:
  - a. Карликовий бегемот;
  - b. Бабіруса;
  - c. Гігантська лісова свиня;
  - d. Гіпопотам.
6. Які фактори не є стресовими для свині:
  - a. Шум;
  - b. Музика;
  - c. Транспортування;
  - d. Висока температура повітря.

7. Якої довжини можуть сягати ікла бородавочника:  
a. 15 см;  
b. 38 см;  
c. 67 см;  
d. 134 см.
8. Де ставлять експерименти на свинях і собаках:  
a. Сорбонна;  
b. Кембриджський університет;  
c. Київський університет;  
d. Російська Академія Наук.
9. У якій свині ікла пронизують верхню губу:  
a. Бородавочник;  
b. Бабіруса;  
c. Пекарі;  
d. Китицевуха свиня.
10. Коли у Давній Русі обов'язковою стравою була свиняча голова:  
a. На весіллі;  
b. На похороні;  
c. На фуршеті;  
d. Перед війною.
11. Де свиня була священним символом щастя і добробуту:  
a. Давній Китай і Давній Рим;  
b. Давній Єгипет і Давній Китай;  
c. Межиріччя і Давній Єгипет;  
d. Давній Рим і Давня Греція.
12. Хто сказав, що „свиня не уступить собаці за розумовими здібностями”:  
a. К. Ліней;  
b. Ч. Дарвін;  
c. Г. Мендель;  
d. А. Павлов.
13. Кому у Давній Греції приносили в жертву поросят:  
a. Богині мудрості Афіні;  
b. Богині краси Афродіті;  
c. Богині полювання Артеміді;  
d. Богині плодючості Деметрі.

**4**

1. Що раніше називали „заняттям царів”:  
a. Розведення свиней;  
b. Поїдання сала;  
c. Полювання на вепра;  
d. Готування шинки.
2. Чого, за народним прислів'ям, не можна кидати перед свинями:  
a. Зерно;  
b. Стрази;  
c. Бісер;  
d. Горох.
3. Скільки важить доросла карликова свиня:  
a. 0,5-0,7 кг;  
b. До 10 кг;  
c. 40-60 кг;  
d. 70-80 кг.
4. Що захищає кабанів від зимових морозів:  
a. Тепле хутро;  
b. Підшкірний жир;  
c. Швидкі ноги;  
d. Сало.
5. Де був знищений дикий кабан:  
a. В Центральній Азії;  
b. В Західній Європі;  
c. В Південній Америці;  
d. В Африці.
6. У якому році була відкрита гігантська лісова свиня:  
a. 1658;  
b. 1745;  
c. 1904;  
d. 1963.
7. Яка фізіологічна характеристика свині найближча до людської:  
a. Будова шлунка;  
b. Внутрішнє вухо;  
c. Склад крові;  
d. Кількість гемоглобіну.
8. Де працює свиня Луїза, про яку написали книгу:  
a. Лондонська поліція;  
b. Аеропорт Хітроу;  
c. Польська митниця;  
d. Український кордон.
9. Яка свиня не має шерсті:  
a. Бородавочник;  
b. Бабіруса;  
c. Пекарі;  
d. Китицевуха свиня.
10. Хто перетворив на свиней супутників Одиссея:  
a. Сцилла;  
b. Харибда;  
c. Цірцея;  
d. Пенелопа.

11. На яке місце за розвитком мови поставив свиню американський зоолог Е. Мендель:  
а. Перше; c. Третє;  
b. Друге; d. Четверте.
12. Де свиней перед забоем напували вином:  
а. Давня Греція; c. Давньоримська імперія;  
b. Давній Єгипет; d. Межиріччя.
13. Хто навчив свиню танцювати вальс, кланятися, возити дресирувальника:  
а. Ю. Нікулін; c. О. Рум'янцев;  
b. В. Дуров; d. М. Запашна

**5**

1. Чим переважно підвищують настрій промисловим свиням:  
а. Класична музика; c. Алкогольні напої;  
b. Транквілізатори; d. Тамагочі.
2. Що свиню ще не привчили розшукувати:  
а. Трюфелі; c. Алкоголь;  
b. Наркотики; d. Людина.
3. Якої ваги може сягати гігантська лісова свиня:  
а. 54 кг; c. 275 кг;  
b. 125 кг; d. 514 кг.
4. Чому свині люблять бруд:  
а. Вони дуже неохайні; c. Так знищуються шкірні паразити;  
b. В бруді не помітить хижак; d. Присохлий бруд захищає від холоду.
5. Де акліматизований дикий кабан:  
а. Америка; c. Арктика;  
b. Австралія; d. Антарктида.
6. Що таке „технопатія”:  
а. Захворювання свиней при промислому способі утримання;  
b. Інфекційне захворювання свиней;  
c. Хвороба шкіри;  
d. Харчове отруєння свині.
7. Де виведені карликові свині:  
а. Англія; c. Австралія;  
b. Канада; d. США.
8. Коли і де вперше людині пересадили серце свині:  
а. 1894 р., Франція; c. 1984 р., СРСР;  
b. 1948 р., Англія; d. 2002 р., США.
9. Який паразитичний черв паразитує лише на людині і свині:  
а. Ехінокок; c. Печінковий сисун;  
b. Трихінела; d. Аскарида.
10. У якої свині ікла направлені вниз:  
а. Бородавочник; c. Пекарі;  
b. Бабіруса; d. Китицевуха свиня.
11. На яку квітку перетворився коханий Афродіти після загибелі від ікол дикого кабана:  
а. Нарцис; c. Горицвіт;  
b. Фіалка; d. Підсніжник.
12. Де вірили, що в різдвяну ніч по землі ходить золотий кабан:  
а. Україна; c. Голландія;  
b. Німеччина; d. Бразилія.
13. Хто сказав: „Яке чудове створіння – свиня! У неї розуму палата”:  
а. Ч. Дарвін; b. О. Дуров;  
c. А. Павлов; d. К. Ліней.

# ВІСНИК ПОЗАШКІЛЛЯ

Випуск № 9

## ДИТЯЧІ ЕКОЛОГІЧНІ НАВЧАЛЬНО-ОЗДОРОВЧІ ІГРИ *(порадник для педагогів-екологів)*

Формат 60x84/16.

Замовлення № 138700. Наклад 1000 прим.

Друк ТзОВ “ЗУКЦ”

м. Львів, 79005, вул. М. Драгоманова, 18  
тел.: (032) 243-32-82, 297-01-41, 297-06-76

Свідоцтво про внесення до держреєстру  
№408 від 09.04.2001 р.